LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

1 CD DEMO E 1 DVD CON IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO COMMANDOS 3

www.gamesradar.it - Gennaio - n°125 - Edizione CD € 6,90

SPECIALE! I GIOCHI DEL 2007

20 pagine con tutti i migliori giochi attesi per il nuovo anno!

SPECIALE ESCLUSIVO! STRANGLEHOLD

GMC svela il gioco ispirato ai film d'azione di John Woo e intervista il mitico regista!

SPECIALE! GIOCHI DI RUOLO A CONFRONTO

Oblivion, Gothic 3 e Neverwinter Nights 2: chi salirà sul trono del miglior GdR fantasy?

23 giochi recensiti tra cui
Rainbow Six Vegas
Star Trek: Legacy
Race The WTCC Game
The Secret of Atlantis
Imperivm Civitas
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate

70125
9 771125 601007

Il guaio del nostro tempo è che il futuro non è più quello di una volta. (Paul Valéry)

RAINBOW SIX VEGAS

90 **Meno strategia, molta più azione. *Rainbow Six* si trasferisce nella terra degli FPS, dove se qualcosa si muove, è meglio sparare per primi.**

26 GIOCO COMPLETO - COMMANDOS 3

Il terzo *Commandos* sbarca con questo numero di GMC! Se avete già giocato ai suoi predecessori, non ha bisogno di presentazioni; se ve li siete persi, è un'ottima occasione per colmare questa lacuna!

20 ESPLORA E GIOCA

Il demo più interessante del CD di GMC è l'avventura *Jonathan Danter: Nel Sangue di Giuda*, ma considerato il periodo, non vi dispiacerà fare qualche salto sulle piste innevate con *Alpine Ski Racing 2007*. Sul DVD troverete l'eccezionale demo di *Gothic 3*, la versione dimostrativa multiplayer di *Splinter Cell: Double Agent*, *NHL 2007* e tanti altri!

Cinema e videogiochi

STRANGLEHOLD

Il motore grafico Unreal Engine 3 inizia a mostrare i muscoli nell'atteso sparatutto in terza persona sviluppato con la collaborazione di John Woo.

Race - pag. 94

Knights of the Nine - pag. 110

PC Calcio 2007 - pag. 118

SPECIALE GIOCHI 2007

41 L'ANNO DEL PC?
Con Vista e DirectX 10 alle porte, cosa bisogna attendersi dai titoli del nuovo anno? Scopritelo in questo mastodontico speciale di ben venti pagine, in cui GMC esamina, predice e profetizza su oltre trenta giochi, tra cui:

42 SPORE
Il genio di Will Wright è al lavoro sul suo progetto più ambizioso: un videogioco con la longevità dell'evoluzione!

42 RESIDENT EVIL 4
Su console è uno dei migliori titoli survival horror: dopo ritardi e smentite, arriva anche su PC.

43 ALONE IN THE DARK
Camby ritoma e, questa volta, si aggira per un tetro Central Park: stesso quantitativo di mostri, però.

43 ALAN WAKE
Dagli autori di *Max Payne*, un nuovo gioco d'azione che promette libertà a non finire.

44 ASSASSIN'S CREED
La vita dell'assassino ai tempi delle Crociate. Con la grafica del 2007, però.

44 WOW: THE BURNING CRUSADE
Se vivete di pane e *World of Warcraft*, non aspetterete altro che questo. E vi basterà per tutto l'anno.

GLI ALTRI SPECIALI

62 STRANGLEHOLD
Dopo aver rivoluzionato il cinema, John Woo si dedica ai videogiochi, con un nuovo adrenalinico sparatutto.

68 L'ARENA DEGLI EROI
Vincenzo Beretta analizza e confronta i tre grandi GdR del 2006, alla ricerca del migliore.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini fima l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
I lettori chiedono una risposta; Nemesis chiede lettere!

12 ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN
Sempre due pagine per il Kevo redazionale.

14 L'ANGOLO DI MBF
Non solo filosofia nella posta di MBF: il tema di gennaio è la Storia.

16 BOTTA E RISPOSTA
Skulz sembra non stancarsi mai di aiutare il prossimo a superare i problemi della vita (virtuale).

20 ESPLORA E GIOCA
Scoprite cosa vi riservano il CD demo e il DVD di questo mese.

26 GUIDA AL GIOCO COMPLETO
Tutto ciò che serve sapere per giocare a *Commandos 3*.

34 GMC NEWS
Tutte le ultime novità sul mondo dei videogiochi.

38 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

122 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

124 NEXT LEVEL
Il gioco dopo il gioco: come allungare la vita dei vostri titoli preferiti. Mod, giochi shareware, giochi online, eccetera.

140 GMC TRUCCHI
Sempre più trucchi per non avere guai con i titoli più giocati del momento.

143 NEL PROSSIMO NUMERO
Cosa vi aspetta sul prossimo numero di GMC.

144 TITOLI DI CODA
Il "Filosofo" di GMC si interroga sui grandi dilemmi videoludici.

HARDWARE

75 THRUSTMASTER RALLY GT FF PRO CLUTCH EDITION
La frizione è diventata il nuovo "must" per gli appassionati di guida, e Thrustmaster non vuole rimanere indietro.

76 MICROSOFT HABU
La casa di Redmond ricomincia a produrre hardware, e per questo mouse si è avvalsa dell'aiuto dei professionisti di Razer.

77 MSI NX8800 GTS
Il modello leggermente più economico della GeForce 8800 nella versione proposta da MSI.

78 SAPPHIRE RADEON X1650 PRO
Non esistono solo costosissimi mostri di potenza: a volte si può giocare spendendo poco, con qualche compromesso.

78 COOLERMASTER REAL POWER PRO 850 W
Non sapete come alimentare il vostro sistema Quad Core+Quad SLI? Provate questa PSU!

80 SGH-D900
L'ultimo cellulare di Samsung dedicato a chi ama giocare con il telefono.

82 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei sogni, con un occhio al portafoglio.

84 SCHERMO BLU
Quedex non solo risolve i problemi più diffusi dei nostri lettori, ma analizza anche le novità del nuovo Internet Explorer, che a quanto pare ha imparato molto dall'ottimo Firefox.

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Titolo	Pagina
Age of Conan	48
Age of Empires III - The WarChiefs	114
Alan Wake	43
Alone in the Dark	43
Assassin's Creed	44
Bionicle Heroes	118
Bioshock	54
Brothers in Arms: Hell's Highway	45
City of Heroes: To Protect and Serve	[illegible]
Collapse	37
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	53
Commandos 3 - Destination Berlin	26
Crysis	51
Desperate Housewives: Il Videogioco	113
Elveon	45
Enemy Territory: Quake Wars	56
Europa Universalis 3	52
EverQuest II - Echoes of Faydwer	117
F.E.A.R. Extraction Point	141
Frontline: Fields of Thunder	60
Galactic Command - Rise of the Insurgents	34
Gears of War	48
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	47
Gothic 3	20 - 68
Half-Life 2 - Episode 2	58
Halo Wars	52
Harry Potter e L'Ordine della Fenice	35
Haze	47
Hellgate London	49
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate	112
Huxley	46
Il Signore degli Anelli: Il Bianco Consiglio	57
IL-2 Sturmovik 1946	115
Imperivm Civitas	102
Infernal	37
La Gang del Bosco	119
Mass Effect	46
Medal of Honor Airborne	55
Need for Speed: Carbon	141
Neverwinter Nights 2	68 - 140
Oblivion - Knights of the Nine	110
Oblivion	68
Panzer Elite Action: Dunes of War	116
Patriots: A Nation Under Fire	119
PC Calcio 2007	118
Phantasy Star Universe	106
Race - The WTCC Game	94
Rainbow Six Vegas	90
Rayman 3 Hoodlum Havoc	120
Resident Evil 4	42
Roboblitz	22 - 104
S.T.A.L.K.E.R.	57
Sam & Max Episode 2: Situation Comedy	59
Shadowrun	51
Silent Heroes: Elite Troops of World War II	105
Silent Hunter 4	59
Silverfall	101
Spore	42
Star Trek: Legacy	98
Starshatter: The Gathering Storm	107
Storm of War - Battle of Britain	57
Stranglehold	62
Supreme Commander	50
SWAT 4	141
Tabula Rasa	56
The Secret of Atlantis: L'Eredità Sacra	108
The Witcher	50
Theseis	36
Trainz Railroad Simulator 2006	100
Undercover: Operation Wintersun	36
Unreal Anthology	120
Unreal Tournament 2007	[illegible]
Vanguard	58
Victoria Revolutions	111
Warhammer Online	54
World of Warcraft: The Burning Crusade	44

Le prove di questo mese

114 Age of Empires III The WarChiefs
118 Bionicle Heroes
113 Desperate Housewives: Il Videogioco
117 EverQuest II - Echoes of Faydwer
112 Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate
115 IL-2 Sturmovik 1946
102 Imperivm Civitas
119 La Gang del Bosco
110 Oblivion - Knights of the Nine
116 Panzer Elite Action: Dunes of War
119 Patriots: A Nation Under Fire
118 PC Calcio 2007
106 Phantasy Star Universe
94 Race - The WTCC Game
90 Rainbow Six Vegas
104 Roboblitz
105 Silent Heroes: Elite Troops of World War II
101 Silverfall
98 Star Trek: Legacy
107 Starshatter: The Gathering Storm
108 The Secret of Atlantis: L'Eredità Sacra
100 Trainz Railroad Simulator 2006
111 Victoria Revolutions

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

120 Rayman 3 Hoodlum Havoc
120 Unreal Anthology

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
"Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Capitolo" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Parabola" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "NY" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Abbonamento" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Cresce bene" Eraldi
Marina "Tutto a posto" Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Mediaworld" Tradardi, "Orologio" Loggia,
Luca "È un lavoro per... " Spinelli, Mattia "PC?" Ravanelli, Carlo "Mouse" Barone

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "ElettroLeasing!" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
[illegible]

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccariel
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
Tel 06/52 0 210 - fax. 06/5 7082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005 20 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Domenico Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Massimo Nucci
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebaglieti
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 182
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 49,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versando
sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Il doppio del prezzo di copertina
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ITALIA
m-dis distribuzione media S.p.A.
tel.02/25.82.1 - fax 02/25.82 5306 - e.mail:info@m-dis.it

Certificato 5399
del 2/12/2004
diffusione media
pagata anno 2003
copie 68.188

Future MEDIA WITH PASSION

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Ritorno al futuro

Anno nuovo, vita nuova! Per chi ama videogiocare con il proprio computer, il 2007 promette fuochi artificiali di non poco conto.

Come già abbiamo constatato il mese scorso, la nuova edizione di Windows, denominata Vista, ha in serbo diverse novità per il nostro hobby. Al di là di alcune funzioni tese a semplificarci la vita, comunque, l'aspetto che più ci ingolosisce è lo sbarco delle librerie DirectX nella versione 10.

Dopo un anno vissuto, quantomeno parzialmente, all'ombra di Xbox 360, il PC è destinato a tornare saldamente al comando per quanto riguarda la palma di migliori prestazioni grafiche.
Da diversi mesi, ormai, i geniacci di Crytek ci deliziano con immagini e filmati della loro prossima fatica, quel *Crysis* che, basandosi su DirectX 10, sta pian piano erodendo le nostre convinzioni riguardo a cosa si possa definire come "grafica spaventosa". Considerando che, per parafrasare un popolare slogan pubblicitario di qualche tempo fa, la potenza è nulla senza controllo, non dimentichiamo che la potenza grafica, da sola, non è certo sufficiente a garantire il nostro divertimento. È per questo che, in questo numero, torna uno dei grandi classici della nostra rivista: in 20 pagine, lo speciale dedicato ai videogiochi più attesi del 2007 cerca di far luce su tutti i titoli meritevoli della nostra attenzione nei mesi a venire. Come potrete verificare, non dovremo certo accontentarci solo di bella grafica, visto che le idee interessanti non mancano!

Impossibile, poi, non spendere qualche parola per il titolo di copertina. *Stranglehold* pare avere le carte in regola per portare istantaneamente John Woo nell'olimpo dei videogiochi. Del resto, se pensiamo a quanto la serie di *Max Payne* si sia ispirata al maestro dei film d'azione, i motivi per essere fiduciosi non mancano.
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

La POSTA in gioco

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

ANNO

nuovo, vita nuovo, rivista nuovo e posta nuovo.
E, naturalmente, tonte belle speranze per i giochi che potrema allegramente spupazzarci in questa 2007 appena iniziota. Se nan sapete quoli sono, basta fare un solto o pogino 41, dove vi attende un lungo e succoso speciole dedicoto "all'anna che verrà" (come direbbe qualcuno). Iniziate pure a preparore lo vostra lista dei Mast Wonted, onche se il Natale è oppeno troscorso e di regoli non si vedrò l'ombra fino ol prossimo dicembre. Caraggio: ci sono sempre i campleonni, gli onniversari, San Volentino, gli onamastici, lo Befona, eccetera, eccetero. Foteci sopere!

NUOVI PROBLEMI CON "VECCHI" GIOCHI

Ciao cara Nemesis,
è il tuo papà che ti scrive, o meglio, potrei esserlo, visto che tra pachi mesi compierò 52 anni. Ti chiederai che ci fa un vecchietto tra la selva di giovanotti che ti scrivono ogni giorno. Te lo spiega subito. Come potrai immaginare, sono uno di quegli ex-ragazzini che condividano con voi la passione per i videogiochi. Ho vissuta l'epopea del primo videogiaca, quel fantastico "ping-pong" che faceva gridare alla meraviglia (*Pong*, N.d.R.). Ricordo le due stanghette bianche che era necessario muovere, la pallina, il risultato sulla parte alta della schermo: da allora ne è passata di acqua sotto i

"Sono uno di quegli ex-ragazzini che condividono con voi la passione per i videogiochi"
da Nuovi problemi con "vecchi" giochi – Walter

■ NUOVI PROBLEMI CON "VECCHI" GIOCHI
Papà Walter riesce a staccarsi dal suo *Pacific Fighters* solo per far giocare il figlioletto a *Half-Life 2*.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Tanti saluti al nuovo arrivato, almeno per quanto concerne la kermesse artistica di "[GMC] Official Lago Contest", AirUpThere. Il ragazzo si è presentato così: È la prima volta che entra in questo **Topic**, quindi perdonatemi se cammetto qualche errore. Compro ogni mese GMC e non ho potuta fare a mena di leggere la parte riguardante i laga, così ha deciso di provare anch'io. Hai fatta bene, il tuo lavara con *Call of Duty* è realizzato secondo tutti i crismi del caso, complimenti. Gli stessi che vanna anche a Stefano Lucchi per la rilettura in chiave GMC di *TrackMania Sunrise Extreme*: Ho decisa che anch'io doveva dire la mia e mi sona messa sull'editor. È anche piuttosto divertente da giacare e mi sono sbattuta perché i checkpaint fassero distribuiti can criteria. Sono decisamente saddisfatta.
E noi lo siama insieme a te!

Un'occasione imperdibile

Ciao Nemesis,
volevo raccontarti l'emozione di un giorno particolare: domenica 22 ottobre 2006. Abito a Monza, quindi sono andato alla giornata finale dei WCG. Per me è stata un'emozione veramente grande (preciso che ho 36 anni, quindi diciamo che sono "rodato"). L'atmosfera era eccezionale. L'unico rammarico era costituito dalla bassa affluenza di pubblico, ma ciò era ampiamente ipotizzabile in un Paese come l'Italia, dove la cultura videoludica è molto "approssimativa". Ritorno a parlare dell'atmosfera che è stata, fin da subito, coinvolgente: si respirava comunque l'aria dell'evento e, dopo aver gironzolato per circa 30 minuti tra gli stand degli sponsor, mi sono ritrovato a chiacchierare con un ragazzo coreano sulle peculiarità di *Down of War* e sulle build di *GW*. Ho discusso con un ragazzo tedesco di tattiche in *Warcraft 3* e su come utilizzare al meglio gli Eldar in *DOW*. Insomma, nell'arco di poche ore, mi sono trovato con almeno 10 nuovi amici, tutti rigorosamente appassionati di videogiochi. Alcuni di loro avevano praticamente la metà dei miei anni, mentre altri addirittura qualcuno in più. Ma una cosa ci accomunava: la passione per i videogiochi, e ciò creava un linguaggio comune. Che dire, poi, delle varie finali, durante cui sbraitavo insieme a dei ragazzi di Modena facendo il tifo per gli svedesi finalisti di *CounterStrike?* Insomma, è stata una bella esperienza (a parte il cibo, quello era tremendo). Tutto fatto in grande, organizzazione perfetta, stand molto belli, tanta pubblicità nell'hinterland Milanese, ma poco pubblico. Che peccato! Comunque, meglio pochi, ma buoni! Spero di avere un figlio e, quando crescerà, di accompagnarlo in eventi simili, dove si respira aria "internazionale" e dove tanti ragazzi si sfidano con correttezza e onore. Soprattutto, dove una passione accomuna tanta gente senza far caso a sesso, età, religione e nazionalità, e questo, oggi come oggi, è preziosissimo!
Ciao e complimenti per la rivista.

Dark Andur

Fra i titoli giocati al World Cyber Games faceva la sua bella figura anche *CounterStrike*.

Hai proprio ragione, caro Dark Andur, i WCG, al di là dell'affluenza di pubblico più o meno elevata, sono stati un evento per l'intera comunità dei videogiocatori. Come tu stesso sottolinei, ipotizzando un prossimo futuro, sarebbe bello vedere genitori che accompagnano i propri figli e che condividono con loro questa passione. Le varie discussioni sull'influenza negativa dei videogiochi sono vecchie come il mondo e, in queste ultime settimane, sono state accompagnate anche da inutili, e assolutamente fuori luogo, dissertazioni sulla violenza nel nostro hobby preferito (vedi il caso mediatico sollevato dagli articoli su *Rule Of Rose*, *Bully* e compagnia bella). Sarebbe bello se i genitori potessero toccare con mano come anche i videogiochi siano un mezzo di aggregazione sano, che stimola l'interazione non solo virtuale con persone di tutto il mondo e l'onesta competizione. Inutile dire che, come per tutte le cose, è possibile che una minoranza di persone si lasci prendere la mano e usi il mezzo videoludico in modi poco consoni, ma piuttosto che fare di tutta l'erba un fascio da demonizzare indiscriminatamente, gioverebbe un po' di consapevolezza in più. Mi unisco a te, quindi, nella speranza che i prossimi eventi dedicati al mondo dei videogiochi contino su un maggiore afflusso di pubblico: credeteci, ne vale la pena.

ponti! La tecnologia ha fatto passi da gigante e siamo arrivati a quello che, solo ieri, era "un futuro non troppo lontano". Ti garantisco che amo questo mondo, ho speso molti soldi per mantenere l'hardware del mio PC al passo con i tempi, gioco ancora oggi online con la saga di *IL-2 Pacific Fighter*, con il 51° stormo dell'EAF, e ho creato il clan "Luna Rossa", nato ai tempi di *Shogun: Total War* e tuttora esistente in *Medievol II*. Compro da sempre - sì, ho scritto "sempre" - software originale, ed è proprio per questo motivo che ti scrivo. Condivido la vostra posizione su questo argomento, ma a volte credo che le case produttrici, venduto il prodotto, non si interessino più ai problemi dei loro acquirenti.
Ti racconto in due parole ciò che mi è successo. Qualche anno fa, acquistai *Half-Life 2*, un capolavoro giocato e finito 2 volte e poi disinstallato, come faccio di solito per lasciar posto ai titoli nuovi che compro, come ho già detto prima, regolarmente.
La settimana scorsa, il mio bimbo più piccolo (5 anni appena compiuti), al quale, bene o male che sia, ho attaccato la mia "passione", ha visto la confezione del gioco e mi ha chiesto di reinstallarlo.
Qui è cominciato il dramma: *HL 2* è stato il primo titolo a dover essere attivato tramite Steam, come tu sai bene, (ricordo ancora le polemiche suscitate da tale innovazione) e allora lo installai senza difficoltà, ma il problema nasce oggi! Lo installai associandolo a un indirizzo e-mail aziendale che, attualmente, non esiste più e a un nick affrettato che non ricordo assolutamente. Steam non me lo fa attivare dicendo che la licenza è già in uso, ho scritto a Sierra spiegando l'accaduto, ma ho ottenuto solamente delle mail automatiche di risposta che suggerivano di creare un nuovo account Steam... peccato che il nuovo account Steam il sottoscritto l'abbia già, in quanto gioca a *Red Orchestra*. Risultato: *Half-Life 2* in un cassetto e la voglia di acquistare i prossimi sequel di *HL* cancellata!
In questi casi, viene da pensare che ciò che ha detto recentemente uno dei nostri parlamentari abbia un fondo di verità: "chi rispetta le la legge passa per un cretino". Hai un consiglio da darmi su come risolvere il problema senza acquistare un'altra copia dello stesso gioco?
Un bacio figliola, continua così, sono orgoglioso di te.

Walter

IN BREVE

Ciao Nemesis, ho 30 anni e sono un accanito videogiocatore da molto tempo. Sono stato assiduo lettore della vostra rivista in passato e lo sono ancora adesso. Dopo due anni passati a giocare con Xbox, mi sono perso alcuni dei migliori titoli completi (e relative patch) allegati a GMC: *Mafia*, *Call of Duty*, *Morrowind* e tanti altri. Venendo al dunque, volevo sapere da quale indirizzo è possibile scaricare la famosa patch che permette di tradurre *Morrowind* in italiano (è già stata pubblicata, vero?). Meglio ancora, potreste gentilmente inserirla in uno dei vostri DVD? Ve ne sarei infinitamente grato, visto che la mia connessione 56K è disastrosa: dove abito, Mozzanica (BG), la linea ADSL non esiste. Anche se le mie richieste non potranno essere soddisfatte, ringrazio tutti affettuosamente per l'attenzione. A presto.

Antras

Caro Antras, non posso garantirti l'inserimento della patch di *Morrowind* in uno dei prossimi DVD allegati. Qualora, però, tu

dal Forum di gamesradar.it

I NUMERI FANNO LA DIFFERENZA

La questione sollevata da Spiderman_1486 nel **Thread** "A che gioco state giocando?" del **Canale** "Mondo Computer" è molto più interessante di quanto si possa giudicare dal titolo. L'utente chiede ai suoi colleghi se: Riescono a giocare a due titoli alla volta o se ne finiscono prima uno e poi ne iniziano un altro. Il primo a dire la sua in merito è c1cc10: Due giochi alla volta, ma devono essere di genere diverso. Per esempio, ora sto giocando a *Oblivion* e a *Call of Juorez* in singolo. E ovviamente a *Call of Duty 2* in multiplayer. Interessante nella sua bizzarria risulta, poi, la situazione di ale_p: Pensa, io sto giocando a 22 giochi contemporaneamente e non ne finisco mai nessuno. La maggior parte, però, è da un po' che non li tocco. Dopo un po' mi stufo di un gioco e lo lascio da parte per mesi, poi lo riprendo e vado avanti. E via così, verso l'infinito... E anche oltre, permettici di aggiungere.

dal Forum di gamesradar.it

L'ENIGMA DELLA CONVERSIONE

Nel **Thread** "Le conversioni (PC-Console)", Jack8 apre una discussione interessante: I giochi per le console sono creati con i PC, giusto? Quindi con programmi, annessi e connessi. Ma allora perché, ogni volta che bisogna fare una conversione da console, ci vogliono eoni prima che questa veda la luce sul mercato? Per esempio *Resident Evil 4*, che viene costantemente rimandato. Quali oscure difficoltà si trovano nel convertire un gioco se è fatto con programmi per PC? I programmatori non riescono a cambiare i tasti? I supporti grafici sono incompatibili? Il **Thread** è ancora a livello embrionale, quindi va tenuto d'occhio perché di sicuro, nelle prossime settimane, l'argomento verrà sviscerato a dovere. Per adesso, siamo ancora alle giuste constatazioni, non ultima quella di POPI93: Una cosa che ho notato riguarda *The Sims*. L'ho provato per PS2 e non so come si facciano a pubblicare certi titoli. Forse, bisogna considerare che mentre il PC è nato per navigare in Internet e scrivere, la PS2 è nata esclusivamente per giocare. Giusto, ma l'enigma sollevato da Jack8 rimane comunque insoluto...

La redazione risponde I difetti di Oblivion

Carissima Nemesis,
oltre ai complimenti alla vostra splendida rivista vorrei fare qualche commento sulla vostra recensione di *Oblivion*. Ritengo che sia un gioco veramente fenomenale, uno dei migliori cui abbia mai giocato, ma mi ha colpito la vostra prova. Considerate *Oblivion* quasi come il gioco perfetto, ma come avete fatto a non accorgervi dei suoi difetti? Premetto che mi è piaciuto moltissimo; le quest, i paesaggi, la trama sono qualcosa di incredibile, ma... della libertà assoluta da voi citata non trovo traccia! Che libertà c'è quando gli oggetti del gioco sono correlati al livello dell'eroe? Una delle cose più belle dei GdR è trovare oggetti potenti ai livelli bassi (con enormi difficoltà)! Parliamo dell'immortalità dei personaggi legati alle quest: che libertà di gioco c'è, se non posso uccidere tutti? Cosa importa se non posso finire il gioco: se volessi impersonare un cattivone sarei più per l'apertura dei portali, che per la loro chiusura! In più, non ho trovato modo di vendere oggetti di valore: il massimo che ne ho ricavato era qualche migliaio di monete. Un altro grave errore è la vendita degli oggetti rubati. Come si spiega il fatto che un mercante sappia distinguere tra due oggetti perfettamente identici, dei quali uno rubato e uno no? E qui si notano i difetti; infatti *Morrowind* sotto tali aspetti era molto più completo. Perciò non considero *Oblivion* vicino al "GdR perfetto", anche se poteva esserlo veramente. Voi cosa ne dite?
Sperando in una vostra risposta, vi saluto affettuosamente.

Lemmy

Carissimo Lemmy,
premetto che i gusti sono gusti, e questa affermazione è valida in modo particolare per i giochi di ruolo, dove "dettagli" come le facce dei personaggi o l'aspetto delle armi sono elementi che fanno la differenza tra un titolo che può piacere a qualcuno e risultare odioso ad altri (per non parlare delle "regole"). Tuttavia, mi trovo piuttosto in disaccordo con la tua mail: ho scritto la recensione di *Oblivion* per GMC, dopo mesi di distanza è ancora saldamente installato sul mio PC e ci gioco ancora spesso. A ulteriore dimostrazione del suo successo, la comunità dei modder ha risposto in modo prevedibilmente entusiastico con centinaia – se non migliaia – di Mod di tutti i tipi. Passiamo in rassegna le tue "critiche": sulla libertà, credo che, oggettivamente, *Oblivion* sia uno dei pochissimi titoli in cui è possibile andare dove si vuole, intraprendere qualsiasi "sentiero", e gestirsi la partita a piacimento. È consentito seguire la trama principale, abbandonarla in qualsiasi momento e riprenderla in seguito, oppure ignorarla del tutto. Il fatto che non sia possibile uccidere personaggi chiave del gioco costituisce un artificio necessario per evitare che gli avventurieri – magari i meno esperti – compiano azioni avventate, che, andando avanti nell'avventura, compromettano la missione principale. Il rapporto di nemici e mostri con il livello del giocatore è un sistema creato proprio per garantire la massima libertà a quest'ultimo. In un titolo come *Baldur's Gate II* (cito volutamente un classico) hai dei "capitoli" in cui devi seguire, grossomodo, un percorso prestabilito. I programmatori sapevano, al momento di creare *BG II*, che il tuo personaggio avrebbe incontrato un certo mostro solo in un dato momento, riuscendo quindi a prevedere con molta precisione la sua "potenza". In *Oblivion*, nulla ti impedisce, dopo essere fuggito dalle prigioni, di andare a zonzo e incappare nella "tana" di un vampiro. Se gli sviluppatori avessero mantenuto una struttura fissa, molti giocatori si sarebbero stufati di entrare nei dungeon a caso, solo per prendere mazzate incredibili nei primi livelli, o per incontrare mostri troppo semplici e tesori inutili ai livelli più alti. Infine, in merito al discorso della mercanzia rubata, si tratta di un altro artificio – concordo con te – ma abbastanza comune nei giochi e nei GdR in particolare. Per esempio, in *Morrowind* avevi la "popolarità": come si spiega che, se commettevi efferati omicidi in una città a sud, lo sapessero tutti, immediatamente, in ogni angolo del reame? E lo stesso discorso vale, per esempio, per *Vampire*. In conclusione, non considero *Oblivion* il GdR perfetto, prima di tutto per la pessima traduzione in italiano (come indicato nella recensione). Per tutti gli altri elementi da te indicati, però, ritengo si tratti di una questione di gusti e del fatto che ti piaccia davvero tanto *Morrowind*, cosa su cui concordo totalmente (quello è installato da anni sul mio PC).

Paolo Paglianti

Morrowind è saldamente installato sul PC di Paglianti, compresa la sua espansione *Bloodmoon*.

Mio caro "babbo" Walter,
fa piacere ricevere lettere come la tua, che gridano a gran voce passione per i videogiochi. Ma di quella vera, che non si ferma negli anni e, anzi, acquista sempre più consapevolezza, al punto da volere e (riuscire) a coinvolgere anche il tuo adorato figlioletto. Se a cinque anni ha già voglia di giocare a *Half-Life 2*, credo proprio che, a breve, saprà darti del filo da torcere. Mi raccomando: tieniti allenato! In merito al tuo problema con la registrazione del gioco su Steam posso proporti una soluzione, ma innanzitutto, qualora dovessi avere – in futuro – altri disguidi, ti consiglierei di rivolgerti all'assistenza di Steam o a quella di Valve (piuttosto che contattare Sierra). Torniamo a noi: lanciando Steam troverai un'apposita opzione che ti consente di recuperare il tuo account inserendo il codice originale del gioco. Se, come credo, hai gelosamente conservato la confezione di *Half-Life 2*, non avrai particolare difficoltà a reinstallare senza problemi il tutto, per la gioia del mio "fratellino virtuale" cui mando un bacio

dal Forum di gamesradar.it

VOGLIA DI MUOVERE LE MANI

Quella dei picchiaduro per PC è un'annosa questione che, di tanto in tanto, qualche anima pia si ricorda di riaprire. Oggi è il turno di .:Nicola:., che nel **Thread** "PICCHIADURO PER PC - Si o no??" tira le somme di una situazione per certi versi scandalosa: È noto a tutti che da oltre 5 anni non vengono più creati picchiaduro per PC, e a molti ciò non piace. Di che parere siete? Vi piacerebbe avere per le mani *Tekken 5*, *Vituo Fighter 4* o *Mortal Kombot*? Certo, agli appassionati del genere la cosa non darebbe fastidio. Tuttavia, come precisato da Darkless, uno che di calci e pugni dà l'impressione di intendersene e molto: Di picchiaduro per PC ne sono sempre usciti, altro che 5 anni. Giusto per fare un esempio recente, ci sono i tre episodi di *Guilty Geor*, convertiti in maniera egregia e pressoché identici alle versioni da sala. Vero, nulla da eccepire. Precisiamo solo che il primo, *Guilty Geor X*, non è stato pubblicato ufficialmente dalle nostre parti, e che le edizioni *X2 Reload* e *Isuko* hanno fatto la loro comparsa lo scorso mese di marzo.

■ CHE FINE HA FATTO IL PICCHIADURO?
Anche i giochi per PC, se ben strutturati, possono approdare su console, ma non è sempre valido il contrario.

"Tutto ciò condurrà a una totale rottura dell'equilibrio nei combattimenti"

da Una crociata contro The Burning Crusade – Berghot

grossissimo. Dopotutto, non è sempre vero che seguire la legge è da allocchi: spesso, la soluzione è più semplice del previsto e le software house non sono così disinteressate come sembra (almeno, non sempre!).
Un abbraccio forte.

WEB E COPYRIGHT

Carissima Nemesis,
innanzitutto volevo fare i complimenti alla vostra rivista, poiché trovo sia la migliore in assoluto! Ti ho scritto per avere alcune informazioni su cosa è possibile pubblicare su un sito Internet. Un argomento di cui volevo trattare nel mio sito Web, per esempio, sono i videogiochi. Volevo sapere se posso tranquillamente parlarne senza incappare in diritti e copyright. Ne approfitto, inoltre, per chiedere se vi siete dimenticati, introducendo i mezzi voti, che esiste anche il 9 e mezzo... speravo lo assegnaste a *Oblivion*.
Grazie e ciao.

Matteo

Caro Matteo,
non ci sono delle restrizioni particolari in merito agli argomenti da trattare su un sito Web personale, quindi puoi tranquillamente parlare di videogiochi come meglio credi. L'unico accorgimento da prendere riguarda il non utilizzare immagini o testi di proprietà altrui, ma questo è un discorso che vale, in linea generale, per qualsiasi contesto. Insomma, evita di effettuare scansioni di riviste, di copiare testi o articoli apparsi su altri siti Web senza indicarne la paternità (basta riportare il nome e il link alla fonte) e non servirti di immagini "marchiate": le riconosci da un bollino sovrimpresso su uno degli angoli. Insomma, basta un minimo di buon senso e il rispetto di poche e semplici regole facilmente intuibili.

CHE FINE HA FATTO IL PICCHIADURO?

Ciao Nemesis,
leggo da anni GMC e, di recente,

dal Forum di gamesradar.it

TROPPA VITA

Di solito, il problema è che nei giochi, nello specifico negli FPS, si muore a iosa. È anche questo che li rende impegnativi e avvincenti. Di solito, ma non sempre, come afferma un po' seccato il caloroso naplam in "Domanda su *Prey*": Ragazzi, ci avrò giocato una mezz'oretta, giusto il tempo di morire e parlare con il nonno che mi rivela i segreti del mio spirito. Mi hanno ucciso un altro paio di volte, ma risorgo sempre! Cioè, in *Prey* non si muore mai? Fatemi capire. Non è troppo facile così? Pronta la replica di MARCO8598: Il problema non è che è troppo facile, dato che anche negli altri FPS è possibile salvare in ogni istante. Il problema è che la trovata non è questa grande genialata. A me il gioco non è piaciuto, tranne che nella parte con le bambine indemoniate... quella sì che è impegnativa! Il discorso prosegue con Sydney: Il bello è che, una volta resuscitato, ti ritrovi con i nemici come li avevi lasciati, ovvero con l'energia diminuita. Troppo facile! Altro che salvataggi rapidi, qui si tratta di un cheat legalizzato. Poi c'è la questione della non-longevità, che Niemans affronta a modo suo, non senza un accento polemico: Giocatelo con la difficoltà superiore, niente kit di cura o stazioni di rifornimento. La cosa si fa più interessante: ci ho messo 6 ore anziché 5, a finirlo.

dal Forum di gamesradar.it

IL GIOCO PERFETTO

Ci piace il nome dell'utente che ha aperto la discussione, si chiama Italiano_matto, e ci piace anche il titolo del **Thread**, che abbiamo utilizzato per dare il nome a questa sezione del reportage da **GamesRadar.it**. Ne "Il gioco perfetto!" il nostro chiede: Qual è o quale potrebbe essere, secondo voi, il gioco perfetto? Per me tutti i videogame hanno una propria caratteristica e un proprio scopo. Quindi non darei mai un voto inferiore a 6 a un gioco. Ma la domanda è, esiste il gioco perfetto? † Constantine † liquida la faccenda ampliando il concetto: No, la perfezione non esiste, mentre per DaniMyx la faccenda è un po' più articolata: Un gioco perfetto non ci sarà mai, perché ognuno di noi dà giudizi diversi. È come se, in parlamento, la Destra e la Sinistra andassero d'accordo. Quindi, se per me *F.E.A.R.* è un gioco perfetto, forse non lo è per te. Nulla da eccepire e solo una provocazione da lanciare: non è che potrebbe essere *Pong* il perfetto?

IN BREVE

riuscissi a "procurarti" (magari a casa di un amico) una connessione più veloce di quella offerta dal modem 56K, il sito da cui scaricare la patch è www.itpteam.org. Si tratta del sito ufficiale di un team di appassionati che si dedica alla traduzione amatoriale (ma di ottima qualità) di vari giochi, fra cui anche *Morrowind* e le sue espansioni.

Soave Nemesis, sarò breve: mi sapresti dire se esistono altri giochi (non solo RTS) ambientati nell'epoca di *Shogun: Total War*? Grazie mille e continuate così!

jarjar_89

Dunque, potrei sbagliarmi al massimo di qualche decina d'anni, ma il periodo storico è sempre l'era Sengoku e, fra gli altri titoli ambientati in quel periodo, mi vengono in mente *Onimusha* e *Throne of Darkness*. Se, oltre al PC, possiedi anche una console, ti consiglio di provare *Otogi*, *Tenchu* e *Genji* (che ha accompagnato l'uscita di PS3 sul mercato nipponico lo scorso novembre e che, prima o poi, arriverà anche da noi).

Carissima Nemesis,
è da settimane che proteggo il mio PC da attacchi esterni della Rete con una versione dimostrativa di Agnitum Outpost Firewall, che scade fra 15 giorni e senza il quale il mio computer sarà tempestato da trojan e virus che, sicuramente, mi daranno filo da torcere. Sapresti consigliarmi un ottimo anti-trojan gratuito? Grazie mille e un saluto a tutta la redazione di GMC!

Luigi

Prova con Zone Alarm o Sygate Personal Firewall: sono entrambi software gratuiti e parecchio efficaci (il secondo è quello attualmente installato sul mio PC). Buona fortuna e occhio alle e-mail anonime con gli allegati, ti consiglio di disattivare l'opzione di anteprima del messaggio dal programma che utilizzi per gestire la tua posta elettronica.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alka105
Biz
Claudio
Domenico
KolfKord
Marco
Neon
Pipkin
Ricky54
Shark Predator
SoldatoJohnDavis
Thomas

"Come mai non escono più picchiaduro per PC?"

da Che fine ha fatto il picchiaduro? – Kain93

ho visto una lettera che chiedeva dove siano finiti i giochi horror. Personalmente, però, scrivo per la scomparsa dei picchiaduro.
È da anni che per console (PS2, Xbox, eccetera) escono giochi del genere dalla grafica sempre migliore, mentre per PC non si vedono da troppo tempo picchiaduro quali *Tekken*, *Dragon Ball* e altri titoli simili. Arrivo al dunque: come mai non escono più picchiaduro per PC?
Saluto tutta la redazione.

Kain93

Caro Kain,
purtroppo (o per fortuna, dipende dai punti di vista) le uscite di alcuni generi di videogiochi dipendono tantissimo dal target di riferimento. Nonostante molti utenti PC chiedano a gran voce conversioni (o versioni specifiche) delle più famose saghe picchiaduro – leggerai in queste pagine di una discussione sul forum di GamesRadar.it proprio in merito a tale argomento – non si può parlare di un vero e proprio mercato. Ciò inibisce le software house che, molto probabilmente a ragione, preferiscono dedicarsi al mercato console, terreno su cui sono certe di attirare facilmente consensi, nonché guadagni. Come se non bastasse, oltre alle speculazioni puramente teoriche su bacini d'utenza eccetera, non va sottovalutato il fatto che, sviluppando picchiaduro su console, è possibile adattare la giocabilità al gamepad. D'accordo, esistono anche pad e joystick da collegare al PC, ma non è esattamente la stessa cosa. Sarebbe come sviluppare un RTS per console legandolo a doppio filo con l'ipotetica presenza di periferiche quali mouse e tastiera. Per esempio, esistono titoli strategici come *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* o l'imminente *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* per Xbox e gli sviluppatori hanno fatto di tutto per adattare il sistema di controllo al pad. Dubito che, in futuro, le cose cambieranno, ma non è mai il caso di gettare la spugna.

GIOCHI COMPUTER

La redazione risponde Una crociata contro The Burning Crusade

Bellissima Nemesis,
sono un vostro appassionato lettore da più di un anno ormai, nonché assiduo giocatore di *World of Worcraft* da oltre 3 mesi. Leggendo la vostra anteprima, sul numero di settembre, riguardante l'espansione *The Burning Crusade* sono venuto a conoscenza di un particolare a dir poco inquietante: l'accesso delle classi speciali a tutti e due gli schieramenti. Il dolore che questa notizia mi ha recato è incredibile. Per me (Paladino di livello 29) è uno scandalo! Mi vanto del mio rank (sergent), ma è stato un risultato sudato. L'accesso degli Sciamani all'Alleanza e dei Paladini all'Orda stravolgerà completamente il mondo di Azeroth: i prezzi delle merci alle aste avranno dei rialzi enormi, il numero di fabbri aumenterà drasticamente (infatti, tra gli horde ci sono pochi fabbri) e per me, povero ingegnere, sarà sempre più difficile trovare il materiale per le mie amate bombe. Ma non finisce qui: ciò porterà a uno squilibrio totale nei battleground, infatti non passerà molto tempo prima che gli orda dispongano dei paladini e, conoscendo la mentalità alleata, non si troveranno molti sciamani. Tutto ciò condurrà a una totale rottura dell'equilibrio nei combattimenti, per non parlare dell'abilità razziale degli Elfi del sangue, che, se non ho capito male, interrompe il lancio di incantesimi e silenzia un'area di 8 yard.
Ora, vorrei sapere da te o da chiunque altro della redazione (che saluto nella sua totalità): come si è giunti a tale decisione?
Grazie per l'attenzione, che la Luce di Ilmater ti illumini in tutta la Sua grandezza!

Berghot

Caro Berghot,
capisco cosa ti abbia spinto a prendere così a cuore la questione delle modifiche apportate al gameplay di *World of Warcraft*, ma il mio modo di vedere la cosa è diametralmente opposto al tuo. Tu parli di una rivoluzione degli equilibri, ma ciò che dovremmo realmente chiederci è: quanto poteva definirsi realmente equilibrata la situazione precedente?
Mi spiego meglio. Blizzard ha preso la decisione di equiparare le classi per entrambe le fazioni perché il Paladino, per quanto concerne il PvE*, è nettamente migliore rispetto allo Sciamano, in quanto possiede più vantaggi in caso di raid (cioè, quando tutti i giocatori di una fazione si incontrano per affrontare quella avversaria). Insomma, al momento, le agevolazioni di cui gode l'Alleanza nel PvE sono eccessive. A mio avviso, invece, nel PvP* lo Sciamano è più efficace, poiché può contare sull'uso dei totem (Windfury, in particolar modo) e su un buon DPS (danno per secondo). Pertanto, ritengo che le modifiche previste siano solo un bene e necessarie per avere due fazioni opposte che combattano (solo adesso) in maniera finalmente equilibrata.

[GMC]Roneth

(*) Con PvP e PvE si intende, rispettivamente "player versus player" e "player versus environment". Nel primo caso, ci si riferisce agli scontri fra due o più giocatori reali; nel secondo, invece, si parla di combattimenti contro mostri controllati dal computer. Il PvE è indispensabile per "salire di livello", conquistando l'esperienza necessaria al fine di affrontare i giocatori più potenti.

■ Le migliorie apportate all'espansione di *WOW* non mettono tutti d'accordo.

dal Forum di gamesradar.it

PROBLEMI DI VISTA

Un bel **Sondaggio** è quello che ci vuole per chiudere in armonia la finestra mensile su **GamesRadar.it**, tanto più se si tratta di un **Sondaggio** d'attualità come quello proposto da ziozeff in "Quando passerete a Vista?". L'utente propone quattro opzioni: gennaio 2007, primavera 2007 (quando i prezzi si saranno abbassati), 2008 e il più tardi possibile (quando cominceranno a esserci programmi e giochi che funzioneranno esclusivamente su Vista). Al momento di andare in stampa, la prospettiva più votata è l'ultima, con quasi il 40% di preferenze. Forse anche perché chi dispone di un PC potente, che gli funziona alla grande per giocare, non ha una gran voglia di sborsare altro denaro. In seconda posizione, staccata di circa 10 lunghezze percentuali, troviamo l'opzione primaverile, che anche il sottoscritto Skulz si è permesso di votare. Infine, a pari merito sul fondo, il subito (gennaio) e il tardi (2008), due ipotesi che, in effetti, lasciano il tempo che trovano: all'inizio potrebbe esserci il panico da novità, ma la situazione dovrebbe comunque stabilizzarsi entro qualche mese.

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Come anticipato nel numero scorso, la Domandona del mese è: per Natale avete preferito farvi regalare giochi e parti di computer, oppure la vostra passione è stata temporaneamente accantonata a favore d'altro? Se così fosse, perché avete scelto in questo modo? Mentre aspetto le vostre certamente numerose risposte, sfodero anche una nuova, geniale (come potrebbe essere, altrimenti?) ideona: il ritorno del Bravo Fotografo di Guerra – ma questa volta a tema! Per iniziare a scaldarci, propongo un soggetto ormai classico, ma sempre apprezzato, ovvero "La Piramide Umana". Mandatemi screenshot che raffigurino gente accatastata nel gioco che preferite, e uno verrà selezionato per la pubblicazione. Purtroppo, non ho premi né simpatici omaggi da offrire, perché sono un poveraccio, però confido nel vostro buon cuore e attendo impaziente le schermate al solito indirizzo: gmc.kevorkian@futureitaly.it. Ah, buon anno!

Aloha, Kevorkian!
Rientrando felicemente in due delle categorie da te menzionate nel numero 120 di GMC, mi sento in dovere di accontentarti e di scriverti quattro righe. Ebbene sì, ho un televisore e la cultura è medio-alta (un subdolo modo per dire che si sa leggere, scrivere e fare di conto), ma non ho tra i 18-25anni (adios giovinezza...) e decisamente non appartengo al genere maschile. Le partite non le ho guardate, perché seguire un minuscolo puntino bianchiccio, mentre rimbalza tra le gambe di giocatori che hanno la stabilità dei pinoli, non fa parte del mio concetto di divertimento. Non guardo nemmeno "The O.C." o "Un posto al sole", che hanno meno ironia di una tinca nel laghetto.
Andando innanzi, leggo la tua pagina perché è onestamente divertente e perché anche tu ami *Q3A*. All'eterna controversia del "perché *Q3A* e non qualche altro FPS", rispondo con un "è l'unico affidabile" (veloce, coinvolgente, gira anche su una padella): un vero frag-dipendente non chiede altro. Così ho risposto anche alla Domandona del mese di agosto: altro che "bello da vedersi", quando si LANna conta la fluidità, l'estetica lasciamola a quando si gioca da soli o nei momenti di riflessione. Poi, vorrei protestare contro l'orda di MMORPG che sta invadendo il mercato; segno, a parer mio, di poco "sbattimento" nel voler costruire una trama decente nel single player e di crudeltà morale per chi l'ADSL o la fibra ottica non l'ha ancora (se lo stipendio va in ADSL, che faccio, inizio a mangiare cavi?).
Insomma, sono una vecchia sostenitrice della LAN tra amici in carne e ossa, quelli contro cui puoi inveire e lanciare oggetti, che puoi distrarre mentre giocano, quelli che sembrano un branco di pensionati al bocciodromo della pro loco, quelli che "ustii mi si è impallato il PCI aspettate, aspettate..." e viene massacrato.
Dimmi Kevorkian, non è questo il vero spirito delle LAN?
E un'ultima invettiva contro la generazione dei "giochi belli fuori": ma perché, ultimamente, tutti i mostroni (cattivoni, nemici che siano) degli FPS si assomigliano? Perché tutti i famigerati corridoi delle ennesime basi militari si assomigliano? Dico, ma la fantasia che fine ha fatto? Sarebbe questo il fotorealismo?

CarneMorta

Halo e la mancanza di modalità cooperativa online: ovvero, le bizzarre scelte degli sviluppatori.

Ecco, cara CarneMorta (mi auguro che tuo marito/fidanzato usi un nomignolo diverso, sinceramente), la tua mail è una dimostrazione chiarissima del perché generalizzare non è sempre la cosa migliore da fare. Avrei potuto passare il mio tempo a fare battutacce da caserma, commentare la partita di calcio, accennare agli ultimi sviluppi della vita sentimentale di un certo gruppo di giovani californiani, convincendomi che stavo parlando al mio pubblico – e invece no!
In un'altra circostanza, adesso probabilmente commenterei che, essendo il mio pubblico di riferimento ormai composto da piacenti (per forza) donne sopra i 25, dovrei iniziare a parlare solo di George Clooney, sandali di Manolo Blahnik e centri di bellezza alla moda. Fortunatamente, tu mi salvi in più sensi. Innanzitutto perché, grazie a te, ho la conferma che il mio pubblico di riferimento apprezza ancora *Q3A* più di "The O.C."; in secondo luogo, perché ho scoperto cosa fanno le mie coetanee quando evitano i miei appuntamenti. Chi l'avrebbe mai detto che si dedicavano ai LAN party?
Per la questione fotorealismo e MMORPG, invece, non mi sento di rispondere. Cioè, risponderei anche, ma ci metterei altre cinque o sei pagine, quindi è meglio evitare e girare la palla a voi, miei carissimi lettori. O dovrei iniziare a dire "lettrici"?

Ave a te, sommo imperatore,
sono un grande appassionato di GMC e di *Halo*. Volevo sapere se, per caso, sai qualcosa del Mod di quest'ultimo che dovrebbe permettere di giocare in multi online seguendo l'avventura del gioco single player. Ti prego di rispondermi, perché sono ansioso di provarlo con degli amici!

Mauro

Caro Mauro, temo che il Mod cui ti riferisci sia l'equivalente informatico di una leggenda metropolitana: tutti sanno che esiste, tutti hanno un amico (anzi, un cugino) che una volta l'ha visto, ma nessuno l'ha mai provato. E io, da scettico quale sono, temo proprio che non esista e non possa esistere.
La ragione è piuttosto semplice: la I.A. di *Halo* non è fatta per essere sincronizzata online, quindi chi gioca su un PC diverso da quello che fa il server si ritroverebbe con nemici invisibili e chicche simili, cosa che risulterebbe in continue morti improvvise e in un'esperienza di gioco francamente deludente. Immagino che un programmatore davvero dedicato potrebbe ricostruire tutto il pezzo di codice necessario – ma immagino anche che il lavoro necessario sarebbe tale, da rendere più conveniente e saggio aspettare *Halo 3* per PC (se e quando arriverà) e sperare che almeno quello abbia il co-op online. E parlo di *Halo 3*, non del secondo episodio, perché sembra proprio che nemmeno *Halo Vista* (come lo chiamano affettuosamente gli appassionati) avrà supporto per la modalità cooperativa online.

Grande futuro imperatore di ogni cosa esistente e non esistente, il tuo umile servo voleva avere l'onore di rispondere alla tua Domandona di dicembre. A me piacerebbe molto vedere il seguito di *Arcanum (of Steamworks & Magick Obscura)* allegato a GMC nell'agosto 2004. Pur essendo un GdR in 2D, è uno dei pochi (forse l'unico) che dia TOTALE libertà di scelta, anche online. Infatti, si possono uccidere tutti i PNG, comprare barche, oppure anche una villa (molto costosa!).
In attesa che tu riesca a espanderti almeno di un'altra pagina, ti invio i saluti del mio clan di *CoD*, gli Hell's Mercenary.

Ginopinoshow

Ciao Kevork,
volevo rispondere al Domandone di dicembre: per me il gioco migliore mai creato è *Mafia*, quindi un seguito sarebbe ben accetto; magari anche con una buona sezione multiplayer. Che ne dici?

Plitzken

Carissimi Ginopinoshow e Plitzken, tra le risposte alla Domandona di dicembre, ho selezionato le vostre due mail perché descrivono perfettamente la situazione (signori sviluppatori, fate attenzione).
Stando a quanto avete risposto, un seguito di successo tra i lettori di GMC deve soddisfare un paio di caratteristiche. Innanzitutto, la trama: nessuno ha invocato l'arrivo di una nuova edizione di *FIFA* (ok, non ce n'è bisogno), né il seguito di qualche sparatutto classico, di quelli in cui la vicenda è semplicemente un pretesto per decidere che stile grafico devono avere nemici e ambienti. Il che potrebbe, credo, spiegare il limitato successo commerciale di *Doom 3*: con tutto l'amore del mondo, non si può proprio dire che la trama dei primi due episodi fosse "avvincente". In secondo luogo, perché un seguito venga giudicato interessante deve aggiungere qualcosa anche alle meccaniche di gioco: il multiplayer dove non c'era, nuovi meccanismi di esplorazione o sviluppo del personaggio e via dicendo. Sinceramente, mi verrebbe da dire che c'era da aspettarselo – in fondo, sembra ovvio che la trama e le meccaniche debbano essere i punti cardine per qualunque seguito degno di questo nome. È curioso, però, che la vostra opinione non sembri condivisa dagli sviluppatori: quanti dei seguiti pubblicati lo scorso anno soddisfano entrambe le condizioni?

Pochi giochi hanno lasciato un segno nel cuore dei giocatori come *Mafia*. Chissà perché Illusion Softworks non ha ancora tirato fuori un seguito.

Salve, sono un lettore della vostra rivista. Ho acquistato *Battlefield 2142*. L'installazione risulta positiva e creo senza problemi il mio account. Quando, però, cerco di trovare una partita multigiocatore, la lista rimane vuota e non viene visualizzato alcun server. Mi potete aiutare?

FabTM

PS: Mio padre è convinto che mi abbia truffato!

Caro FabTM, il tuo problema non è particolarmente comune. Facendo delle ricerche, ho trovato qualche menzione a una lista vuota dei server, cosa che però sembra capitare solo agli smanettoni che si mettono a cancellare file e via dicendo. A naso, dunque, mi viene da pensare che la ragione per cui la tua lista rimane vuota sia una di queste. Primo: hai inavvertitamente impostato dei filtri tali per cui non si riescono a trovare server che soddisfino le condizioni. Per verificarlo, controlla che non ci siano filtri di sorta e prova ad aggiornare la lista. Se non dovesse funzionare, l'inghippo potrebbe essere più a monte, ovvero nella connessione di rete. Dato che dici di non avere problemi a completare la registrazione, mi sembra chiaro che, in generale, la rete funziona; però potresti avere attivo qualche firewall che blocca le porte specifiche di *BF 2142* (troverai la lunghissima lista delle porte che EA ritiene necessarie qui: **http://tinyurl.com/y8egzf**). Se anche questo non dovesse funzionare, ti consiglio di applicare la più recente patch del gioco e di aggiornare il client di PunkBuster, operazione che, a volte, non viene eseguita automaticamente. Per farlo, ti basta scaricare PBSetup dalla pagina **http://tinyurl.com/pdef6** e seguire le istruzioni.
In bocca al lupo!

Nonostante sia generalmente molto apprezzato, *Battlefield 2142* ha qualche bug di troppo – per fortuna esistono le patch.

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Ciao Matteo,
vorrei esprimere le mie considerazioni circa i concetti di realismo, verosimiglianza e autenticità in relazione ai videogiochi che presentano contenuti di tipo storico (ricostruzioni, fatti e avvenimenti), inoltre cercherò di analizzare l'idea di "Storia simulata" e il valore che essa può assumere.
Riguardo il realismo, tu stesso hai dato un'importante chiave di lettura: esiste realismo e realismo. Sono d'accordo con te, ma parzialmente: parli, infatti, "dell'efficacia con cui il videogame utilizza alcune convenzioni linguistiche ed estetiche di media fotorealistici". Sembra quasi una contraddizione in termini: se in un videogioco possiamo ravvisare tracce di realismo mediale, a rigor di logica, esso non deve essere realistico. Se, infatti, definiamo come realismo mediale l'aderenza a certi canoni e a certe "convenzioni linguistiche ed estetiche" proprie del mezzo cinematografico, finzione (quasi) per antonomasia, andiamo a invalidare tutto ciò che è "medialmente realistico". Le "convenzioni linguistiche ed estetiche" del cinema, infatti, non sono che simboli: la giusta inquadratura suscita nello spettatore un dato effetto, ma nella vita reale non esistono inquadrature!
Il linguaggio cinematografico consente di schematizzare le situazioni rappresentate, riordinandole in modo da renderle effettivamente fruibili dal pubblico. Non si può presentare il fatto in sé; lo si può presentare solo se "filtrato" dagli schemi del linguaggio cinematografico. Il realismo sta nel riproporre il fatto in sé: lo sbarco in Normandia visto con gli occhi del soldato, con gli stessi tempi, le stesse situazioni, senza colonna sonora, senza inquadrature spettacolari.
Se sommiamo a questo tipo di realismo "concettuale" anche un realismo tecnico (grafica, simulazione della fisica, Intelligenza Artificiale) abbiamo un "realismo totale" che cresce all'aumentare degli "addendi". Di certo, fin quando il videogiocatore avrà l'opportunità di agire liberamente nel contesto del videogioco (libertà è anche fare un passo in più rispetto a quanti ne ha compiuti il vero soldato che ha combattuto in Normandia, quello che impersoniamo) non potremo parlare di realismo assoluto, ma di verosimiglianza. Ciò che stiamo vivendo all'interno del videogioco è qualcosa di molto simile allo sbarco, ma fin quando saremo noi a decidere cosa fare, quello non sarà lo Sbarco. Non è possibile rivivere la Storia da protagonisti, anche se i risultati delle nostre azioni non comporteranno (come non comportano) alcun cambiamento sostanziale dell'andamento della vicenda rappresentata. Quella che vediamo nei videogame, quindi, non è la Storia, come non lo è quella che leggiamo nei manuali scolastici. L'unica conoscenza che oggi possiamo avere della Storia, quindi, è una conoscenza perfettibile, mai perfetta. Una conoscenza verosimile. Ciò che è davvero importante, però, è il messaggio che possiamo trarre dalla conoscenza degli avvenimenti passati. Se la vediamo sotto questo aspetto, la Storia simulata ha un grandissimo valore: il videogioco ci dà modo di assistere in prima persona al fatto storico e di trarne personalmente delle conclusioni.
Un libro ci dà le indicazioni di massima, ma con il videogioco siamo direttamente coinvolti nell'avvenimento passato. L'esperienza è fondamentale. La Storia vissuta assume un significato molto più profondo rispetto alla Storia studiata; un significato più "vero".
E ciò che più si avvicina alla simulazione del vissuto, oggi, è il videogioco. Personalmente, ricordo meglio la storia di *Deus Ex* che quella delle guerre puniche. *Deus Ex* l'ho vissuto e quei concetti sono legati a un'esperienza concreta. Le guerre puniche sono un concetto di cui posso solo lontanamente immaginare il significato vero. Ricordiamo che il nostro cervello, di fronte a un videogioco, non fa distinzione tra reale e virtuale, cade in una sorta di "stato d'ascolto", e lo percepisce come reale esperienza di vita. Che importanza ha, allora, se gli orrori della guerra ci vengono descritti da un libro, da un film o da un videogioco? L'importante è comprenderne il significato più profondo...
E i videogiochi hanno il grande pregio di trasmettere messaggi in maniera immediata, semplice, efficace e interattiva. Non sfruttare adeguatamente un mezzo dalle potenzialità tanto grandi sarebbe imperdonabile.

Cosimo (sacco88@alice.it)

Grazie per la bella lettera, Cosimo. Le tue considerazioni richiederebbero una lunga risposta, ma per ragioni di spazio devo limitarmi a poche osservazioni. Primo: non credo che esista un fatto storico chiamato "sbarco in Normandia": esistono cento, mille, un milione di storie, racconti e narrazioni multimediali di tale evento. Noi, che tale evento non l'abbiamo vissuto direttamente – e anche se l'avessimo vissuto sul campo di battaglia non ne avremmo colto che alcuni elementi – possiamo solo fare affidamento alle infinite (ri)costruzioni narrative, tra cui quelle videoludiche, per conoscerlo. Secondo: il fotorealismo è una convenzione e nel mio intervento parlavo di verosimiglianza di tipo iconografico (leggi: siamo in grado di riconoscere le immagini sullo schermo, di associare un ammasso di poligoni a un repertorio di significati). Terzo: il concetto di "realismo assoluto" è debole. "Assoluto" rispetto a cosa? Quarto: ci rapportiamo all'ambiente in cui siamo immersi con dei profondi condizionamenti da parte dei media, dal cinema ai videogame, dalla televisione ai fumetti. Distinguere tra "realta" e "media" è un'impresa improba e probabilmente priva di senso. Detto altrimenti: nella vita reale *esistono* inquadrature. Ultimo, ma non meno importante, condivido pienamente le tue riflessioni sull'idea di "storia vissuta" del videogame.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Paolo Tajè (paolo.taje@gmail.com) scrive: "Il gameplay può essere definito come un insieme di relazioni presenti all'interno gioco, che si manifestano solo tramite l'interazione con esso. Stabilire con chiarezza le diverse dinamiche ludiche e le relazioni che le collegano può riuscire a far afferrare un concetto liquido e sfuggevole come quello di gameplay. Lo scopo ultimo di questo processo è la comprensione di collegamenti comuni tra meccaniche, dinamiche e psicologia di gioco; per semplificare questo confronto tra giochi diversi è necessario utilizzare un vocabolario comune, effettuando un processo di astrazione dall'ambientazione e da tutto ciò che non riguarda direttamente le meccaniche di gioco". Nello specifico, Paolo – che nel tempo libero si diletta a progettare videogame – individua una serie di strati che coprono ogni aspetto dell'esperienza videoludica, dalle regole di funzionamento al coinvolgimento emotivo. "Uno strumento come questo può essere molto utile ai fini del designer, e si presta a molteplici scopi. Una prima applicazione è la possibilità di paragonare giochi appartenenti allo stesso genere, per capire in quali parti specifiche del gameplay si trovano le differenze. Un altro possibile utilizzo è la modifica o l'eliminazione di alcuni elementi per valutare le ripercussioni sul gameplay". Per saperne di più, scrivete direttamente all'autore oppure visitate il suo sito (**www.bloodymonkey.com**).

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Mai come questo mese mi sono trovato in difficoltà con le vostre richieste d'aiuto. È stata davvero dura, ma ovviamente ce l'ho fatta, anche grazie al vostro ausilio. Sappiate che gli incoraggiamenti e le sgridatine – vero Antonio? – sono praticamente indispensabili per svolgere sempre al meglio il lavoro. Continuate così... stavolta ve lo dico io.

Far Cry

B Caro Skulz,
sono un tuo affezionato lettore ormai da parecchi anni e finora me la sono sempre cavata bene. Purtroppo, però, sono bloccato da più di un mese nel bellissimo *Far Cry* e precisamente nell'episodio Vulcano. Entro nell'arena dove ci sono parecchi Kriger e non so cosa fare. Quando riesco ad arrivare all'entrata dell'hangar opposto attivo una porta, o un ascensore, ma non succede niente. Forse non è la strada giusta? Ti prego, puoi aiutarmi? Tuo affezionato

Icio

R Credo che il problema dipenda dal fatto che non hai ancora attivato l'ascensore. Mi spiego meglio: nella stessa sala in cui dovresti aver trovato le ricariche di energia vitale, è presente anche un terminale, con il quale devi interagire per mettere in funzione il montacarichi che si trova all'aperto. Una volta espletata la pratica, esci dalla stanza, cerca di sopravvivere – se sei arrivato fino a questo punto sai meglio di me come fare! – e sali fino alla parabola satellitare, per affrontare lo scontro finale. Se, poi, dovessi proprio trovarti nei guai, puoi imbrogliare lanciando il gioco con il comando **-DEVELOPER** scritto nella sezione **Proprietà** dell'icona di collegamento a *Far Cry*. Una volta in partita, premi **P** per ottenere tutte le armi, compreso il fucile di precisione, che nel punto in cui ti trovi è pressoché indispensabile, oppure premi il tasto **Backspace** (quello per cancellare con la freccia rivolta verso sinistra) per entrare in modalità god.

Per superare gli scontri a fuoco più impegnativi di *Far Cry*, è praticamente indispensabile ricorrere al fucile da cecchino.

Aurora Watching

B Sto giocando ad *Aurora Watching*, sesta missione, "Incontra Tatiana". Sono in una gabbia (ascensore) che sale. Non riesco a liberarmi da quelle specie di zombi che mi assaltano. Ti prego aiutami, magari con qualche trucco. Grazie.

Bruno

R Ti do due opzioni, una più facile e l'altra più onesta. Parto da quest'ultima: impugna l'SMG e accertati di avere munizioni in abbondanza, diciamo dalle 300 in su, poi prendi coscienza del fatto che gli zombi si infilano nel montacarichi con due modalità differenti, passando dal pavimento nei punti in cui manca la grata e scavalcando la recinzione. Devi cercare di abbatterli prima che riescano ad avvicinarsi, perché sono esplosivi, quindi osserva sempre il radar per capire in anticipo da dove stanno arrivando e spara raffiche brevi per non sprecare munizioni. Adesso sotto con la soluzione più comoda: visto che, in tutto, devi sbarazzarti di una trentina di zombi, magari ti interessa sapere che grazie al tuo palmare puoi aumentare il danno inferto dalle armi digitando il codice **7663**, e anche ricaricare la salute con **874S**.

In *Aurora Watching* dovete stare attenti a tutto, anche ai nemici che si lasciano esplodere ai vostri piedi.

The Simpsons: Hit & Run

B Mio figlio sta giocando a *The Simpsons: Hit & Run* e, quando vuole sbloccare i mezzi, deve

Linea diretta

R "Ciao Skulz!"
Ciao **Kelvan**.
"Ti scrivo per aiutare **Nyarlathotep**, che su GMC di dicembre chiedeva aiuto sul male da sconfiggere nella Valle delle Ombre in *Icewind Dale*." Ottimo, prenditi tutto lo spazio che ti serve. "Per trovare questo fantomatico male, è necessario visitare le quattro tombe minori della valle (tre sono a nord e una a sud-est) e recuperare altrettante chiavi che serviranno ad aprire i rispettivi livelli della tomba di Kresselack (si trova a nord-est). Dopo l'incontro con Kresselack, che avverrà dopo molti combattimenti piuttosto impegnativi, si verrà a conoscenza di Lysan, la sacerdotessa di Auril, che è effettivamente il male e che si trova al centro preciso della mappa della Valle delle Ombre. Proprio nella caverna che, prima della chiacchierata con Kresselack, risultava assolutamente vuota. Spero di non essermi dilungato troppo."
No, tranquillo.

R+D "Ciao Skulz, ti scrivo per la tua risposta alla lettera sulla missione Airfield di *Call of Duty*." Mi sa tanto che **Antonio** mi vuole sgridare... e infatti! "Tu hai parlato della missione sbagliata. **Mellish** ti aveva domandato della missione dentro l'aeroporto, mentre

La parola all'esperto Legacy Of Kain: Defiance

Onnipotente Skulz,
sto giocando a *Legacy of Koin: Defionce*. Sono al nono capitolo con Kain e ho superato il portale all'inizio del livello, ma ora non so più che fare. Mi potresti dare una mano per uscire dalla stanza completando gli obbiettivi richiesti? Addio, mortalei

Raffaele

Ciao Raffaele, se non vado errato, dovresti trovarti nel Tempio della Terra e la prima cosa da fare è utilizzare l'emblema dell'equilibrio (recuperato durante la tua prima visita alia Cittadella dei Vampiri) per passare oltre la porta. Colpisci, poi, la colonna con la telecinesi per far croilare il soffitto e arrampicati sulle macerie per arrivare al piano superiore. Dopo aver dato una lezione al Golem di Fuoco, procedi per l'unico passaggio disponibile e, prima di raggiungere la porta bloccata alla fine, infilati nel pertugio a sinistra, all'inizio deii'ultimo corridoio. Qui metterai le mani sul Globo della Terra e, dopo aver abbattuto la parete settentrionale, anche sulia Runa della Vita. Intascati i due preziosi oggetti, torna nella sala iniziale, quella in cui hai abbattuto la colonna, e segui il percorso precedente fino alia porta finale, che ora sei in grado di aprire mediante il globo. Procedi fino al portale successivo, superalo e lasciati cadere di sotto oltre la grata. Sbarazzati dei due Golem di Pietra e arrampicati sulla parete scalabile per andare a prendere la Sfera di Energia e, dopo il cancello, la Runa della Telecinesi... A questo punto, però, devo lasciare spazio agli amici videogiocatori e devo anche evitare di rovinarti tutto il divertimento.

raccogliere tante monete quante ne servono per raggiungere il suo obiettivo. Esistono dei trucchi per questo gioco? Li ho cercati, ma riesco a trovare solo quelli inerenti le console. Aspetto fiducioso una tua risposta.

Dylan

La fiducia è sempre l'ultima a morire... o era la speranza? Poco importa. Eccoti di seguito alcuni trucchi da utilizzare in quel di Springfield. Tieni schiacciato il tasto **F1** mentre ti trovi nella schermata delle opzioni durante una partita e premi in sequenza le frecce direzionali **Destra**, **Su**, **Destra**, **Su** per diventare invulnerabile. Questo dovrebbe aiutare tuo figlio nell'impresa. Poi, a dire il vero, potresti anche digitare, sempre con lo stesso sistema: **Su**, **Giù**, **Su**, **Giù** per sbloccare tutti i veicoli, ma questo funziona solo una volta completato il gioco.

Dungeon Siege II: Broken World

Ciao Skulz,
ho un problema con *Broken World*, l'espansione di *Dungeon Siege II*. Non riesco a superare il boss Despuiar il Mutilatore. Le ho provate tutte con i miei personaggi e ho usato a raffica ogni potere speciale. il problema è che il boss continua a ricaricare la sua energia dai due pilastri della cripta e a evocare i suoi servitori. Che io sappia, non si possono abbattere tali pilastri. Conosci il metodo per sconfiggerlo? Grazie mille.

Dj Dany

Ciao Dany, sono quasi sicuro che a rigenerare Despular siano i gonzi striscianti che fanno la spola tra l'orribile creatura e le piscine vicino all'entrata della tana. Il primo consiglio che posso darti, quindi, è di costringere il malvagio boss nella parte più lontana dell'area rispetto alle pozze, per avere il tempo necessario ad ammazzare i suoi "assistenti".
Inoltre, direi anche di aumentare al massimo la tua resistenza agli attacchi magici, visto che quelli lanciati dal nemico sono a dir poco micidiali.

GIOCHI COMPUTER

NEL CD 1 E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 1 dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

Quesiti dal passato Half-Life

Skulz,
da grande appassionato di videogame e della vostra rivista, sto giocando da tempo a *Holf-Life*, ma mi sono bloccato al livello del Pozzo di Contenimento. Cosa devo fare dopo aver attivato ia ventoia? Non so come andare avanti. Grazie in anticipo e continuate cosi.

Simone

È proprio vero che le cose belle non passano mai di moda. Prendiamo per esempio *Half-Life*, che con i suoi trabocchetti tiene i videogiocatori incollati ai monitor da circa otto anni. Uno tra i più "cattivi" è proprio quello della ventola, che blocca il nostro amico Simone. Il bello è che, per risolverlo, non bisogna fare nulla... Una volta attivato il motore che fa muovere le pale, è necessario risalire rapidamente dal pozzo e attendere che il sistema vada a pieni giri. Quando ciò accade, ci si deve rituffare nel condotto per venire sparati verso l'alto contro delle assi di legno.

Esiste un codice per sbloccare i veicoli di *The Simpsons: Hit & Run*, ma si può attivare solo una volta raggiunta la fine del gioco.

tu hai spiegato quella precedente." Me tapino e, a volte, anche me umano. "Nel caso di Mellish bisogna tenere sempre sotto tiro il camion di destra, perché dell'altro si occuperà il compagno, e uccidere i passeggeri più in fretta possibile. Poi, è necessario ripetere l'operazione anche con l'altro furgone, se non è già stato distrutto dal proprio collega." Grazie per la precisazione. Cosa posso fare ora per ricambiare il favore, se non pubblicare la tua richiesta di aiuto? "Vorrei chiederti io un consiglio: nella missione sovietica Pavlov, dopo essere passato per le fogne, aver tolto di mezzo i cecchini ed essere arrivato al muro, non riesco più a procedere perché mi uccidono sempre. Come posso fare? Le ho provate tutte, anche a uccidere i soldati che si trovano dentro il palazzo, ma ne arrivano sempre di nuovi." Non disperare, sentiamo cos'hanno da dire in merito i nostri esperti.

"Grande Skulz, sono un umile giocatore che chiede il tuo aiuto per *Heroes of Might and Magic V*. Mi sono bloccato nel primo scenario, esattamente alla missione La Trappola." Ciao **Me Stesso92**, spiacente ma devo chiedere a chi del gioco ne sa, perché io non sono abbastanza ferrato in materia. "Tra gli obiettivi, c'è scritto di recuperare degli stivali per superare il ponte distrutto. Presi gli stivali, vado al bordo del ponte, ma non succede niente. Ti prego, fammi riprendere il sonno e comunica a Kevorkian che ha trovato pane per i suoi denti per la conquista del mondo." Fatto.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

GdR

GOTHIC 3

Mano alle armi! Il regno di Myrtana ha bisogno dell'aiuto di un vero eroe.

Per un paladino senza paura, aver liberato l'isola di Khorinis dalle forze del male nei due precedenti episodi di *Gothic* è stata una passeggiata di salute.

Nulla di strano se, al nostro ritorno sulla terraferma, troveremo ad accoglierci un'invasione di orchi, che hanno già saccheggiato un intero villaggio e sembrano intenzionati a darci un "caloroso" benvenuto. Questa versione dimostrativa di *Gothic 3* propone i primi momenti dell'avventura, avrete così l'opportunità di visitare le città di Arde, Kap Dun e l'insediamento ribelle di Reddock, incontrando due delle tre fazioni principali del GdR di Piranha Bytes (gli Orchi e i Ribelli). Il livello proposto, anche se appartenente a una versione demo, appare nella sua veste finale, senza particolari restrizioni né di tempo, né di giocabilità. Il protagonista partirà già con un equipaggiamento essenziale, che permette anche di testare il sistema di combattimento e alcune delle armi previste dalla versione completa. Un'occasione da non perdere, quindi, per provare l'ottimo titolo di JoWooD, che propone un mondo di vaste proporzioni organizzato in tre regioni geografiche e dalle diverse caratteristiche ambientali, oltre cinquanta tipi di incantesimi e mostri e un centinaio di armi differenti. Il gioco completo, su cui non vi riveliamo ulteriori dettagli specie per quanto riguarda la trama, è recensito sul numero di novembre 2006 di GMC.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,D,S – Movimento
MAIUSC – Cammina/Corri
ALT – Salta
MOUSE – Gestione telecamera
PULSANTE SINISTRO MOUSE – Attacco

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Casa: JoWooD
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda video 64MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi > Aspyr > Gothic III Demo > Uninstall Gothic III Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file.

Gli avvenimenti di *Gothic 3* si collocano alla fine del precedente episodio.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN IMPERDIBILE GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Avventura grafica

JONATHAN DANTER NEL SANGUE DI GIUDA

Il Sangue di Giuda non è solo un buon vino, secondo Artematica.

NEL CD 1

È vero che le avventure grafiche non sono più in voga, ma è altrettanto vero che a noi italiani piacciono proprio tanto. E non ci piace solo giocarle, ci divertiamo anche a crearle.

Gruppi di sviluppatori italiani si sono cimentati nella sacra arte del punta e clicca sin dai tempi di Dynabyte (come dimenticare *The Big Red Adventure*?), e ora questa felice tradizione continua con Artematica, che ha appena concluso i lavori su *Jonathan Danter - Nel Sangue di Giuda*. Si tratta di una vicenda dalle tinte fosche, che ci calerà nei panni di un giovane giornalista intento a indagare su un fitto e inquietante mistero. Il nostro unico alleato, come al solito, sarà il puntatore del mouse, grazie al quale si potrà esaminare ogni meandro del mondo di gioco e interagire con i personaggi. È un sistema classico e ampiamente collaudato, affiancato da una trama interessante e ricca di colpi di scena. Nel demo contenuto sul DVD avrete la possibilità di visitare i primi cinque scenari, cimentandovi con un paio di enigmi e scoprendo qualche dettaglio sulla trama. Non temete, però, i veri colpi di scena arrivano più avanti, e non avrete modo di rovinarvi la sorpresa giocando al demo. Per gustare il demo di *Jonathan Danter* è necessario che sul PC siano presenti i codec video Microsoft Windows Media Video 8. Tale software verrà installato automaticamente subito dopo l'installazione del demo, ma se si presentassero problemi potrete trovarne la versione più aggiornata all'indirizzo Internet: **www.microsoft.com/windows/windowsmedia/it/9series/codecs.aspx**.

DEMO DEL MESE GIOCHI COMPUTER

COMANDI PRINCIPALI
L'avventura prevede il solo utilizzo del mouse per controllare il personaggio.

Casa Artematica
Requisiti CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi > Jonathan Danter > Nel sangue di Giuda > Demo\Disinstalla Jonathan Danter > Nel sangue di Giuda - Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file.

Un'avventura grafica tutta italiana non può che riempirci d'orgoglio patriottico.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella dei CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Questo mese, la sezione del DVD dedicata ai giochi "ammazza tempo" da provare e installare sul vostro PC è quasi totalmente appannaggio degli sparatutto e dei cloni di *Arkanoid*. Fra i primi si inscrivono *Sworm* e *Platypus*, fra i secondi gli ottimi *Musikopo* e *Ballistik*. Spazio anche ai giochi di carte, con l'interessante solitario realizzato da un nostro affezionato lettore, autore di *Sol.it*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sui CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

L'inossidabile *Half-Life 2* non smette di solleticare la fantasia dei modder: si passa da una mappa ispirata a una particolarissima abitazione realizzata nei pressi di una cascata (copia pressoché perfetta dell'originale in Pennsylvania) a un Mod che si rifà a *Portal*. Non mancano, inoltre, i contenuti aggiuntivi per il gioco allegato *Commandos 3* e una mappa per *Neverwinter Nights 2* di cui parliamo nella sezione Area Design della Rubrica Next Level.

Nella sezione del DVD dedicata ai video troverete un filmato della durata di oltre due minuti che illustra una sessione di gioco di *Supreme Commander*, l'atteso RTS di Gas Powered Games di cui leggerete ulteriori dettagli andando a sbirciare all'interno dello speciale dedicato ai titoli in arrivo nel 2007, a pagina 41.

Gioco sportivo

NHL 07

Sfide ghiacciate sui campi di EA.

Anche quest'anno, puntuale come sempre, EA ci propone l'ultimo aggiornamento della sua simulazione di hockey, di cui trovate un succoso demo sul DVD di GMC. In questa versione potete cimentarvi in una partita singola, da soli o in multiplayer, scegliendo tra tre squadre: lo Sparta Praha, i Philadelphia Flyers e i Modo Hockey, per una durata di cinque minuti. Il sistema di controllo, pur essendo all'apparenza intuitivo, consente di cambiare rapidamente la strategia di squadra, scegliendo un assetto offensivo o affidandosi a degli schemi più orientati alla difesa. Si può giocare alla buona, dunque, oppure impegnarsi e sondare il lato più simulativo di *NHL 07*.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SU – Muoversi verso l'alto
FRECCIA GIÙ – Muoversi verso il basso
FRECCIA DESTRA – Muoversi a destra
FRECCIA SINISTRA – Muoversi a sinistra
R – Tiro
C – Passaggio
Z – Scatto
V – Pallonetto

I controlli funzionano bene anche con la tastiera, ma un buon pad è consigliato.

Casa: **EA SPORTS**
Requisiti: **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi > EA Sports > NHL07 > Uninstall NHL07 Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione accettando la rimozione di tutti i file

Azione stealth

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Il gioco di gruppo preferito dalle spie è sempre il nascondino.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,D,S – Movimento
MAIUSC – Salta
C – Rotola/Accovacciati/Alzati in piedi

Nel numero natalizio di GMC, il DVD allegato conteneva il demo single player delle ultime avventure di Sam Fisher. Per completare l'opera, questo mese arriva puntualmente anche una versione dimostrativa dedicata alla modalità online per più giocatori. Il demo di *Double Agent* va installato su un computer collegato a Internet; prima di iniziare a giocare dovrete inserire nome utente e password (se non possedete un account Ubisoft, basterà seguire la procedura guidata – attenzione: la password deve essere lunga più di 5 caratteri e contenere ALMENO una lettera e un numero). Il demo permette di accedere a una partita sia Versus, sia Coop e mette a disposizione due missioni dal diverso livello di difficoltà: Odysseus e Hercules (la seconda è decisamente più impegnativa).

Casa: **Ubisoft**
Requisiti: **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM con supporto Shader Model 3, DirectX 9.0c, Win XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi > Ubisoft > Demo > Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent Online Demo > Uninstall Splinter Cell Double Agent Online Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file.

Puzzle

ROBOBLITZ

Per una vita da robot non ci vuole "il fisico", basta la fisica.

Se volete provare un assaggio dell'Unreal Engine 3 applicato al colorato mondo di *Roboblitz* (di cui trovate la recensione a pagina 104), non perdete il demo contenuto nel DVD di questo mese . La versione dimostrativa di *Roboblitz* riguarda le prime battute di gioco (comprensive di un breve tutorial), da affrontare selezionando uno dei due livelli di difficoltà: quello "normale" permette di ricominciare dal punto in cui si muore, ma non elargisce bonus extra alla fine della partita. Attraverso la versione di prova del gioco si potrà accedere a quella completa, a pagamento: basterà seguire le istruzioni all'avvio di *Roboblitz* che guidano all'acquisto della chiave di registrazione (è richiesta la connessione a Internet).

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
SPAZIO – Salta
PULSANTE DESTRO MOUSE – Usa armi
PULSANTE SINISTRO MOUSE – Gira a sinistra
Q – Attacco
E – Usa
K – Cambia visuale

Casa: **Naked Sky Entertainment**
Requisiti: **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 256 MB RAM con supporto shader 2.0, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal **Pannello di controllo** selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Roboblitz**, cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura di disinstallazione

Gioco sportivo

ALPINE SKI RACING 2007

La settimana bianca natalizia continua su PC.

NEL CD 1

Se avete finito le ferie e rimpiangete gli scarponi da sci e le bianche vette, concedetevi il lusso di provare la versione demo di *Alpine Ski Racing 2007*. Il demo, in italiano e single player, offre l'occasione di cimentarsi in una discesa veloce e di provare sia la modalità Arcade sia quella Practice (cui, nel gioco completo se ne affiancano altre tre). Le due piste disponibili – delle sedici totali – sono quella americana di Beaver Creek e quella tedesca di Garmish, da affrontare in Discesa Libera, l'unica disciplina accessibile in versione demo tra le sei previste nel gioco completo.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SU – Accelera
FRECCIA DESTRA – *Muoversi a destra*
FRECCIA SINISTRA – Muoversi a sinistra
SPAZIO – Salto

Casa: **JoWooD**
Requisiti: **CPU 1 GHz, 256MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi > RTL Playtainment > Alpine Ski Racing 2007 (Trial)Demo\Disinstalla** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file.

Gli altri demo

PRISM – GUARD SHIELD

THE MARK

ARTHUR E IL POPOLO DEI MINIMEI

PRISM – GUARD SHIELD

CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP
CASA: **Rival Interactive**
GENERE: **FPS**

Negli USA vanno di moda i giochi realizzati sotto lo sguardo attento delle unità militari: dopo *America's Army* tocca alla Guardia Nazionale dare il via allo sviluppo di *Prism – Guard Shield*, un FPS che, rispetto al suo collega, cerca di distaccarsi da un eccessivo realismo puntando sulla presenza di alcune armi futuristiche. Il demo prevede le prime due missioni single player (New York Harbor e Fort Point) e tre mappe multiplayer configurabili in modalità Cooperativa, Death Match e Team Death Match.

THE MARK

CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP
CASA: **JoWooD**
GENERE: **FPS**

Un complotto terroristico, una missile nucleare rubato che ha come obiettivo la città di Londra e un fratello pentito: questi gli ingredienti del nuovo sparatutto di JoWooD, *The Mark*. Nel demo vestirete i panni dei due protagonisti, impegnati nella lotta contro il terrorismo internazionale: l'ufficiale della Marina Steve Fletcher e il mercenario Austin Hawke. La missione disponibile nel demo ha luogo in un villaggio iracheno assediato da soldati armati fino ai denti, e può essere affrontata a tre livelli di difficoltà.

ARTHUR E IL POPOLO DEI MINIMEI

CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Atari**
GENERE: **Avventura**

Demo in italiano per il gioco ispirato all'imminente film di Luc Besson (tratto, a sua volta, dall'omonima saga in quattro volumi scritta dallo stesso regista), che mette a disposizione un livello chiamato "Attacco degli Accoliti", in cui i tre protagonisti Arthur, la principessa Selenia e Bétamèche dovranno unire le proprie forze per trovare le chiavi dei cancelli usati dagli Accoliti per rinchiuderli. Il tutto, entro un ristretto tempo limite e imparando a sfruttare l'interazione fra i tre personaggi che sta alla base di tutto il gioco.

Driver

- Catalyst v6.9 per Windows 2000/XP
- Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
- ForceWare v93.71 per Windows 2000/XP
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME
- Driver speciali (Windows 2000/XP) per schede Video ATI per Oblivion

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD: Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

DeepBurner v1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.8.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView v3.99
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.09
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.30
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.205 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 4.3
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RivaTuner v2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SmartFTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.30
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD: Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.23
Ultima versione del lettore di file audio. Oltre al programma, troverete una raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
NEL CD: Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player Pro
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

MOD PER *HALF-LIFE 2*

Architettura e portali dimensionali per Half-Life 2.

L'immancabile spazio dedicato ai Mod di *Half-Life 2*, questo mese ospita due add on particolarmente sfiziosi. Si tratta della mappa Fallingwater e di *Exite Alpha*: la prima propone un livello ambientato nella famosa casa sulla cascata dell'architetto Frank Lloyd Wright, in Pennsylvania, ricostruita fedelmente sia all'esterno, sia negli interni; il secondo, invece, è un Mod che permette di usare dei portali (come quelli previsti in *Portal*) nelle due mappe Ex Core e Exite Test.

MOD PER *HALF-LIFE 2*

MOD PER *HALF-LIFE 2*

Mod per RFACTOR

SUPERCOPA LEON PER RFACTOR

Il creatore del famoso Mod *GTR 2002* per *F1 2002* e di quello *ETCC* per *F1 Challenge* fa ancora parlare di sé con questa fantastica realizzazione per *rFactor*, che simula la Seat Leon Supercopa 2006. Il Mod prevede l'intera griglia della Supercopa tedesca (23 vetture), di quella spagnola (30 vetture), più quella di un'ipotetica Supercopa italiana (13 vetture). Per installare il file basta estrarlo nella cartella principale di *rFactor*, installarlo e avviare il gioco.

MODULO PER *NEVERWINTER NIGHTS 2*

NEL CD 1 **Dalle pagine del Next Level al CD e al DVD.**

Nel CD 1 e nel DVD allegato a questo numero di GMC troverete anche la mappa per *Neverwinter Nights 2* descritta nelle pagine dell'Area Design (all'interno della rubrica Next Level, a pagina 134). Ecco come fare per utilizzarla:

- Copiate il file **GMC.mod** contenuto nel CD 1 o nel DVD di GMC (all'interno della directory **Mod**), e incollatelo nella cartella **modules** di *Neverwinter Nights 2* (percorso tipico **C:\Documenti\Neverwinter Nights 2\modules**).
- Per caricare il modulo, nell'editor cliccate su **File**, quindi **Apri** e aprite il modulo **GMC.mod** nella cartella **modules**.
- Per visualizzare la mappa, fate doppio clic su **gmc area** nella finestra **Aree** a sinistra.
- Per testare il modulo, aprite il menu **File**, cliccate prima su **Elabora Area** e dopo su **Esegui modulo**.

MODULO PER *NEVERWINTER NIGHTS 2*

MATERIALE AGGIUNTIVO PER *COMMANDOS 3*

NEL CD 1 Le copertine in formato CD e DVD e il manuale di *Commandos 3*, il gioco completo allegato a questo numero di GMC.

Patch

COMPANY OF HEROES V1.3
Oltre a correggere alcuni bug generali e altri che riguardano l'online, questa patch per la versione italiana del gioco apporta numerose modifiche al bilanciamento e aggiunge alcune opzioni. Fra queste, una particolare modalità che permette di rivedere la battaglia e una nuova mappa multiplayer.

BATTLEFIELD 2142 V1.06
Una semplice patch per eliminare gli occasionali crash che si verificano nella modalità Titan di *Battlefield 2142*.

BATTLEFIELD 2 V1.41
Ancora saltuari crash del gioco da combattere, questa volta relativi al server di *Battlefield 2*.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V V1.4
Questa patch migliora la stabilità del gioco e applica alcuni cambiamenti alle interfacce. Anche il gameplay rientra fra i parametri modificati (per esempio, i vampiri non si rigenerano se attaccati da creature Non Morte), e l'editor di livelli usufruirà di alcune migliorie riguardanti, soprattutto, il download delle mappe. In certi casi, usando una partita salvata, i cambiamenti apportati dalla patch potrebbero non funzionare.

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGIA CLASSICA V1.1.2.4
Il file, dedicato alle versioni europee di *LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica*, aggiorna l'interfaccia utente e permette la personalizzazione dei comandi con alcuni tipi di controller.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS V1.2
Ben sei nuove mappe multiplayer (cinque 1v1 e una 2v2) e alcune nuove opzioni per l'RTS di Black Hole. Fra le altre modifiche apportate da questa patch, figurano dei cambiamenti al bilanciamento generale e all'interno delle singole fazioni, nonché il miglioramento di animazioni, effetti grafici e audio.

NEED FOR SPEED: CARBON V1.3
Una patch indispensabile per le sessioni di gioco su Internet fornita direttamente da Electronic Arts, che riguarda sia l'autenticazione online, sia l'uso dell'EA Messenger e delle classifiche.

NEVERWINTER NIGHTS 2 V1.02
Un update che corregge la versione 1.02 di *Neverwinter Nights 2*. Per utilizzarlo, dovrete aver aggiornato il gioco tramite NWUpdate.exe.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT V1.01
Ubisoft corre ai ripari per eliminare alcuni difetti della modalità single player riguardanti l'AntiAliasing e per prevenire le disconnessioni durante le sessioni di gioco online.

SECRET FILES: IL MISTERO DI TUNGUSKA V1.02
Il file permette di aggiungere nuove opzioni al menu principale, in modo da avere accesso ai filmati e, inoltre, risolve un paio di problemi riscontrati con i PC meno aggiornati.

X3: REUNION V2.0.02
Dedicato alle versioni europee confezionate del gioco, questo aggiornamento consente di passare alla versione 2.0.02 direttamente da quella 1.0. Include nuove missioni, migliorie grafiche e risolve gran parte dei bug riscontrabili nel gioco, in particolare quelli relativi al testo e alle risorse.

COMPANY OF HEROES

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGIA CLASSICA

Shareware

SOL.IT
NEL CD 1 Roberto Rampini ci propone un solitario che si ispira ai classici giochi di carte, inserendo una valanga di opzioni che permettono di personalizzare a piacimento sia l'estetica, sia le regole del gioco (modificando anche il tipo di carte: italiane o internazionali). L'interfaccia del solitario è molto chiara e accessibile anche per chi non ha dimestichezza con il computer e rende *Sol.it* un gioco particolarmente adatto per "tutta la famiglia".

SWARM
NEL CD 1 Uno sparatutto ambientato nello spazio in cui, a bordo di una navicella, avrete il compito di raccogliere degli oggetti sparsi nei meandri della galassia, seguendo le indicazioni di un semplice radar. La versione dimostrativa di *Swarm* mette a vostra disposizione un'ora del gioco, premettendo di scegliere fra due dei quattro livelli di difficoltà previsti dalla versione completa, che offre oltre cento livelli e una vasta varietà di armi.

BALLISTIK
L'intramontabile *Arkanoid* non smette di NEL CD 1 ispirare il mondo dei videogiochi: *Ballistik* (da non confondere con *Ballistic*, il gioco in stile *Zuma*) propone una versione tridimensionale del classico "rompimuro", con i mattoncini distribuiti anche su pile di altezza variabile. Sono presenti anche tutti i classici bonus e potenziamenti che rallentano, moltiplicano o calamitano la pallina, la quale va fatta rimbalzare per colpire i mattoni e liberare lo schermo.

PLATYPUS
NEL CD 1 Ancora uno sparatutto, ma in versione per uno o due giocatori, con una grafica colorata e rotondeggiante e con il classico stile a scorrimento laterale. La struttura di gioco di Platypus ricorda gli shooter vecchio stile e il supporto per due giocatori garantisce un alto tasso di divertimento: per controllare le navicella e sparare basta usare il mouse e, nell'eventualità di una partita a due, la tastiera. Pronti per salvare la pacifica Mungola dal crudele Collosatropolis?

MUSIKAPA
NEL CD 1 Ancora un clone in tre dimensioni di *Arkanoid*, questa volta ambientato nel mondo della mitologia celtica, con totem da sbloccare che rappresentano, di volta in volta, un idolo. Rispetto a *Ballistik*, *Musikapa* può contare su una struttura di gioco più diversificata, che prevede qualche potenziamento inedito e la facoltà di raccogliere delle lettere sparse lungo il livello per formare una parola bonus.

Video

Supreme Commander

Sei uomini di valore pronti a combattere la minaccia nazista che strangola l'Europa!

guida al

GIOCO COMPLETO

COMMANDOS 3 - DESTINATION BERLIN

Come giocare

Il modo più veloce per giocare a *Commandos 3* è quello d'inserire il DVD e installare il gioco seguendo le istruzioni del paragrafo **Installazione di *Commandos 3***. Inoltre, vi consigliamo di installare la **patch** come descritto nell'apposito paragrafo. A questo punto, cliccate due volte sull'icona sul desktop (in alternativa, seguite il percorso **Start > Programmi > Eidos > Pyro Studios > Commandos 3 - Destination Berlin > Gioca Commandos 3**) per avviarlo. Dopo una breve introduzione, apparirà la schermata iniziale. Cliccando su **Giocatore singolo** e selezionando un profilo potrete cominciare una nuova partita. Considerata la complessità di *Commandos 3*, vi consigliamo di cliccare su **Campagne** e di completare il **Tutorial** che, insieme a questa guida, vi aiuterà a muovervi fin da subito con una certa chiarezza.

In italiano

Commandos 3 - Destination Berlin è completamente in italiano, sia per quanto riguarda i menu, sia per il parlato dei personaggi. Quest'ultimo è ben doppiato e in grado di venire in aiuto ai giocatori nel corso dei livelli, spiegando le azioni da compiere e lo svolgimento della vicenda.

Manuale e tutorial

Potete trovare il manuale di *Commandos 3 - Destination Berlin* in formato pdf sul DVD del gioco nella cartella **Manual**. Per maggior sicurezza, lo abbiamo inserito anche nel CD 1 e nel DVD demo, nella sezione dedicata ai Mod. È completamente in italiano. Per accedere al **Tutorial**, invece, dovrete avviare *Commandos 3*, selezionare **Giocatore singolo** e quindi **Campagne**. Da qui, sarete liberi di avviare le missioni guidate che vi introdurranno ai rudimenti del gioco.

LA Seconda Guerra Mondiale è stata teatro di scontri durissimi, spesso impari. Tanti sono gli atti eroici di manipoli di uomini che hanno lottato fino allo stremo per difendere o conquistare una postazione, per uscire vincitori da una battaglia.

Commandos 3 - Destination Berlin sposa pienamente questo concetto di unione che fa la forza, partendo però da un presupposto molto chiaro: i pochi uomini che combattono insieme sono un pugno di supersoldati che prendono parte a missioni delicate e impegnative, cercando di sfruttare le proprie differenti qualità.

Gli scenari principali in cui i nostri eroi combattono sono tre: Stalingrado, Europa Centrale e Normandia. Ma chi sono questi eroi? Il Berretto Verde, il Cecchino, Il Sommozzatore, il Geniere, la Spia e il Ladro (oltre a qualche alleato occasionale), che vanno coordinati in modo da impiegarli al meglio. Il Berretto Verde, per esempio, è abile negli scontri a fuoco e in quelli ravvicinati, mentre il Ladro è veloce e in grado d'intrufolarsi ovunque. Partendo da questi presupposti, si arriva ben presto a capire come in *Commandos 3* sia praticamente impossibile procedere attraverso i livelli armi in pugno, perché si verrebbe immediatamente sovrchiati dai nemici, e basta perdere in combattimento anche un solo uomo per causare il fallimento della missione. Per questo motivo, è necessario muoversi con circospezione, tendere imboscate e coprirsi vicendevolmente mentre si procede. Occorrono calma e strategia, nonostante *Commandos 3* preveda anche delle sessioni di fuoco e azione.

Rispetto ai capitoli precedenti della serie, la principale novità è rappresentata dalla presenza di una grafica in 3D (in luogo di quella isometrica), grazie a cui spostare liberamente il punto di vista (anche se negli esterni è consentito scegliere solo i quattro punti cardinali). Inoltre, tutte le operazioni possono essere gestite con un nuovo sistema a icone, che si affianca a una serie leggermente ridotta di comandi da tastiera per rendere il gioco più immediato e accessibile. Il livello di dettaglio, l'impegnativa Intelligenza Artificiale dei nemici e il modo splendido con cui si viene coinvolti nelle epiche vicende della Seconda Guerra Mondiale rendono *Commandos 3 - Destination Berlin* una sfida appassionante, che metterà a dura prova, ma senza frustrarli, i nervi dei videogiocatori.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Commandos 3 - Destination Berlin* vede un processore a 700 MHz, 128 MB di RAM (256 MB per Windows 2000/XP), una scheda 3D 32 MB, una scheda audio compatibile DirectX 9.0 (sul CD troverete comunque la versione 9.0), un lettore DVD-ROM e 2,5 GB di spazio libero su disco fisso. Per il gioco via Internet sono richiesti un processore leggermente più veloce (minimo 1 GHz), oltre a una connessione alla Grande Rete. Il sistema consigliato, invece, annovera una CPU a 2 GHz, 512 MB di RAM e una scheda 3D 128 MB. Una connessione a Banda Larga rende perfetto il gioco via Internet. I sistemi operativi supportati sono Windows 98 SE, 2000 e XP.

Ricordate di ispezionare casse e abiti dei soldati per ottenere nuovi oggetti.

Installazione di Commandos 3

Per installare *Commandos 3 - Destination Berlin* sul vostro PC inserite il DVD nel lettore e aspettate che appaia automaticamente una finestra di dialogo. Nel caso ciò non accadesse, esplorate il disco e fate doppio clic su **Setup.exe** per avviare il processo. Nella finestra, cliccate su **Avanti** e quindi su **Sì** per accettare la licenza. Selezionate la cartella in cui volete installare il gioco. Quella predefinita è **C:\Programmi\Eidos\Pyro Sudios\Commandos 3 - Destination Berlin**, ma potete cambiarla con **Sfoglia**. Nella schermata seguente sarete liberi di selezionare le componenti da installare: i file di gioco e le librerie DirectX 9.0 (i primi sono necessari, le seconde opzionali, nel caso ne aveste una versione più aggiornata). Procedete con **Avanti** per iniziare la copia dei file. Al termine, vi verrà chiesto se desiderate creare un collegamento sul desktop, quindi apparirà una finestra in cui dovrete spuntare l'opzione voluta tra **Vedi il file leggimi** e **Lancia Commandos**. Deselezionatele e cliccate su **Fine** per passare all'installazione di GameSpy Arcade. Se ne siete sprovvisti, selezionate **Yes, install GameSpy Arcade** e cliccate su **Continue**, altrimenti chiudete la finestra. Una volta avviata l'installazione, cliccate su **Next**, quindi selezionate la cartella in cui intendete copiare i file (potete cambiarla cliccando su **Browse**). Avviate il procedimento con **Next**. Una volta terminato, spuntate le opzioni che v'interessano: lanciare GameSpy Arcade immediatamente, aggiungere un collegamento sul desktop, leggere il file ReadMe e aggiornare i tool di GameSpy (in quest'ultimo caso, verrete reindirizzati sul sito ufficiale di GameSpy, dove potrete scaricare dei file a pagamento).
Infine, si avvierà il processo d'installazione delle librerie **DirectX 9.0**. Accettate il contratto, quindi cliccate due volte su **Avanti** per cominciare l'installazione. Selezionando **Fine**, terminerete il processo.

Installare la patch

Aggiornare *Commandos 3 - Destination Berlin* alla versione 1.42 è molto importante per risolvere alcuni problemi relativi all'Intelligenza Artificiale. A tale scopo, esplorate il DVD del gioco, aprite la cartella **Patch** e cliccate due volte sul file **Commandos3Patch1_42.exe**. Cliccate su **OK** per avviare il processo e di nuovo su **OK** per terminarlo. A questo punto, si aprirà una schermata con la descrizione dei problemi risolti attraverso l'aggiornamento.

Disinstallazione di Commandos 3

Per rimuovere completamente *Commandos 3 - Destination Berlin* dal vostro PC seguite, partendo dal desktop, il percorso **Start > Programmi > Edios > Pyro Studios > Commandos 3 - Destination Berlin > Disinstalla Commandos 3**. Oppure aprite il **Pannello di controllo** e selezionate **Installazione applicazioni**. Dall'elenco, scegliete *Commandos 3 - Destination Berlin* e cliccate su **Cambia/rimuovi**. Si aprirà una finestra di dialogo. Selezionate **Rimuovi**, **Avanti** e quindi **OK** per avviare il processo. Tenete presente che potrete utilizzare le opzioni **Modifica** e **Ripristina** per rimuovere parte del gioco o per ripristinare un'installazione difettosa.

Ispezionando una porta, si può guardare dal buco della serratura.

Gli scenari esterni sono superdettagliati e vivaci.

Problemi con il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Commandos 3* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@futureitaly.it**.

Consigli generali

Salvate spesso: il primo consiglio può sembrare sorprendente, ma *Commandos 3* sa essere dannatamente micidiale, motivo per cui vi troverete a riprovare più volte le varie situazioni. Salvare spesso è un ottimo modo per evitare di perdere tempo.
Ragionate con calma: la calma è la virtù dei forti, qui, addirittura, dei vincenti. Tenete presente che, nella maggior parte dei casi, sarete in netta inferiorità numerica, per cui affrontare gli avversari armi in pugno è una strategia sbagliatissima. Studiate bene lo scenario e cercate di capire dove possano essere i punti più vantaggiosi per sfruttare le debolezze del nemico.
A ciascuno il suo ruolo: i soldati di *Commandos 3* sono radicalmente differenti tra loro e, in più di un'abilità, non intercambiabili. È importante capire in che modo i vostri uomini possano aiutarsi vicendevolmente e stabilire quali siano i compiti più adatti per ciascuno di essi. Altrimenti rischiereste di perderli per un banale errore di valutazione.
Coprirsi è importante: non solo per evitare un raffreddore, ma soprattutto per evitare di essere sorpresi dal nemico. Fate in modo che i vostri uomini si diano reciproca copertura durante gli spostamenti, così da evitare di esporsi inutilmente al fuoco avversario.
La mappa: lo scenario di *Commandos 3* è dettagliato e ricco d'informazioni. Cercate di consultare e analizzare bene la mappa, in modo da capire come muovervi al meglio sul terreno.
Silenziosi e letali: sebbene *Commandos 3* non sia propriamente un gioco stealth, meno i vostri avversari sapranno delle vostra presenza, meglio sarà, dato che con un livello d'allarme elevato anche l'attenzione cresce. Cercate di essere invisibili e di attaccare i nemici solo quando sarete certi di poterli eliminare. Quando possibile, attaccateli alle spalle e storditeli, per non fare rumore. Infine, nascondete i corpi, in modo che gli altri soldati non si mettano in allarme.
Controllare dove guardano: grazie all'apposito comando, potete controllare il raggio visuale dei vostri nemici, in modo da capire dove passare restando inosservati. Fatelo spesso, soprattutto quanto vi troverete in situazioni in cui sarebbe letale farsi notare.
Imboscata!: un buon sistema per fare fuori gli avversari è quello di tendere loro un'imboscata. Mettete due uomini capaci di utilizzare bene le armi da fuoco (come il Berretto Verde e il Cecchino) in una stanza sicura, quindi usatene un altro per attirare i nemici verso il suo ingresso per una trappola mortale.
La maggioranza vince: in alcune circostanze, dovrete selezionare tutti i vostri soldati per far compiere loro azioni comuni. In questi casi, se per esempio selezionerete l'azione di abbassarvi o rialzarvi, il gruppo si comporterà conseguentemente allo stato della maggior parte dei suoi membri (se saranno in piedi, si sdraieranno; se saranno sdraiati viceversa).
Uno per tutti, tutti per uno: questa è una storia di eroi che combattono insieme e che non devono mai morire. Non potete sacrificare i vostri uomini, anzi, dovete proteggerli il più possibile perché vi basterà perderne uno per arrivare al game over.
Vederci doppio (o triplo): il tasto F2 consente di dividere lo schermo in più finestre, attraverso cui controllare contemporaneamente più punti della mappa. Un sistema che, in diversi casi, può rivelarsi utile, per cui tenetelo presente.

I primi passi nel gioco

Lanciate *Commandos – Destination Berlin* cliccando sull'icona sul desktop o seguendo il percorso **Start > Programmi > Eidos > Pyro Studios > Commandos 3 – Destination Berlin > Gioca a Commandos 3**. Nella schermata iniziale, selezionate l'opzione **Giocatore Singolo** per cominciare una campagna. Nella parte bassa dello schermo, selezionate **Nuovo Profilo** e inserite il vostro nickname (oppure cliccate su **Predefinito** per saltare questo passaggio). Selezionate **Campagne** per aprire la schermata da cui scegliere tra quattro opzioni: Tutorial, Stalingrado, Europa Centrale e Normandia (che illustriamo in seguito). Il nostro consiglio è di selezionare il tutorial e cliccare su **Inizia partita**, nella parte bassa dello schermo, per cominciare a giocare.

La vostra prima missione, brevissima, consiste nell'eliminare il cecchino che vedete nel riquadro.

Gli scenari

Commandos 3 – Destination Berlin è articolato su 14 missioni. Due costituiscono Tutorial, mentre le altre 12 sono ripartite su tre scenari: Stalingrado, Europa Centrale e Normandia. Nel primo, dovrete affrontare i tedeschi durante la celebre battaglia presso la città sovietica; nel secondo bisognerà eseguire un'importante operazione di anti-spionaggio e infiltrazione presso la città di Saint Avold e nell'ultimo si tratterà di mettere fuori uso le infrastrutture naziste nei giorni dello sbarco in Normandia. Potete selezionare uno di questi tre scenari sin da subito, senza doverli completare in ordine cronologico.

La freddissima Stalingrado è teatro dei primi livelli di *Commandos 3*.

I comandi da tastiera

Di seguito abbiamo riportato i comandi più utili per gestire al meglio le azioni dei vostri commando in missione.

Frecce direzionali	Muovi telecamera
Alt+frecce direzionali	Cambia angolo telecamera
Q\W	Scorri le armi
Z	Esamina
A	Modalità copertura
Barra spaziatrice	Striscia/tuffati
1	Seleziona Berretto Verde
2	Seleziona Cecchino
3	Seleziona Sommozzatore
4	Seleziona Geniere
5	Seleziona Spia
6	Seleziona Ladro
7	Seleziona Alleato (se disponibile)
8	Seleziona Tutti
****	Accendi/spegni Interfaccia
Esc	Menu
F1	Guida
F2	Sdoppia visuale
F3	Blocca telecamera
F4	Visualizza mappa
F5	Visualizza nemici
F6	Visualizza alleati
F7	Visualizza oggetti
F8	Visualizza obiettivi
F9	Salvataggio veloce
F11	Caricamento veloce
Ctrl+tasto destro	Indirizza la mira nella modalità copertura
TAB+tasto sinistro	Controlla raggio visuale dei nemici

La schermata principale

Sono molte le informazioni che si possono ottenere da una schermata di gioco di *Commandos 3*. Vediamole nel dettaglio:

1. Cliccate qui per visualizzare la mappa.
2. Evidenziate il raggio visuale dei vostri nemici.
3. Modificate la telecamera con questo tasto.
4. La lente visualizza gli obiettivi.
5. Qui potete vedere il volto del soldato che state usando.
6. Tenete d'occhio la salute del vostro personaggio.
7. Da questo esagono potete selezionare le armi.
8. Cliccate qui per abbassarvi e rialzarvi.
9. La copertura si gestisce con questo tasto.
10. Esaminate oggetti, casse e corpi cliccando su questa icona.
11. Qui trovate l'oggetto che state utilizzando.
12. Cliccando sullo zaino aprirete l'inventario.
13. Quando vedete questo raggio, significa che il nemico vi sta per notare.

Potete anche sdoppiare l'inquadratura per seguire più personaggi.

Quando vedete troppi raggi rossi, significa che siete vicini al "game over".

Il sommozzatore è in grado di tagliare le reti sott'acqua.

L'inventario

Ciascun personaggio di *Commandos 3 – Destination Berlin* può portare con sé un certo numero di oggetti. Li controllerete selezionando un soldato e cliccando sullo zaino in basso a destra. L'inventario è composto da 24 slot, che possono essere occupati in vario modo. Una pistola, per esempio, occupa uno slot; un fucile mitragliatore ben quattro. I soldati possono raccogliere tutti i tipi di oggetto, ma non sempre saranno "adatti" a utilizzarli. Per questo, è possibile scambiarli con altri compagni. A tal fine, avvicinate due uomini, selezionatene uno solo e cliccate sullo zaino. Si aprirà il suo inventario con l'elenco di tutti gli oggetti. Cliccate quindi su **scambia**, nella parte bassa, e poi sul viso dell'altro soldato sopra l'inventario. Apparirà un secondo inventario con cui potrete passare gli oggetti da un soldato all'altro, semplicemente trasportandoli con il puntatore del mouse. Ricordate di dotare sempre ogni vostro uomo di un'arma da fuoco e di distribuire bene le risorse, cercando di fare in modo che ciascun soldato abbia gli oggetti che è in grado di sfruttare meglio.

Aprite l'inventario cliccando sullo zaino e scambiate gli oggetti con i vostri compagni.

Il raggio visuale

I nemici, come tutti gli esseri umani, hanno un raggio visuale limitato. Uno degli strumenti più importanti a vostra disposizione è quello che si attiva premendo **TA8** e cliccando con il tasto sinistro su un avversario, evidenziando in questo modo l'area del suo campo visivo.
In una situazione normale (cioè quando le guardie non sono in allarme), è di due colori. L'area verde intenso è quella in cui i nemici sono in grado di vedervi sempre, quella più chiara, invece, indica il settore in cui potete passare senza essere notati, a patto di strisciare. In caso di allarme, il raggio visuale diventa rosso e si allunga, perché il livello di attenzione delle guardie aumenta.
Prima di muovervi, quando ci sono parecchi avversari e siete obbligati a farlo allo scoperto, è quindi buona norma controllare dove stiano guardando i nemici.

Le operazioni principali

Commandos 3 si basa su una serie di operazioni che dovrete imparare a gestire, in modo da avere sempre un quadro chiaro dello scenario e delle possibilità che vi propone. Vediamole tutte:

Gestire la telecamera
La grafica del gioco è in 3D, ma solo nel corso delle sessioni interne sarete in grado di ruotare la telecamera liberamente (grazie alla rotellina del mouse o alla pressione delle frecce direzionali in combinazione con il tasto **Alt**). All'esterno, potrete scegliere di spostare l'inquadratura da uno dei quattro punti cardinali. Il nostro consiglio è di mantenere sempre lo zoom molto ampio, per riuscire a vedere la massima parte dello scenario. Non sottovalutate la posizione della telecamera: in alcuni casi sarà importantissima per permettervi di capire a quali luoghi avrete accesso. Con **F3** potrete anche bloccare la telecamera in una certa posizione.

Selezionare un personaggio
La selezione di un soldato avviene in due modi. Il primo è quello di cliccare su di lui con il tasto destro del mouse. In molti casi, però, questo sistema non è particolarmente funzionale (per esempio, quando i vostri uomini si trovano in due stanze differenti). Il sistema migliore, allora, diventa quello di utilizzare i tasti da **1** a **7**, ciascuno assegnato a un differente personaggio (1 sarà sempre il Berretto Verde, 2 il Cecchino e così via). Con il tasto **8**, invece, selezionerete l'intero gruppo. In questo caso, potrete muovere i vostri eroi tutti insieme o ordinare loro di compiere una certa operazione. Potete anche selezionarne un piccolo gruppo tenendo premuto il tasto destro del mouse e muovendo il puntatore. Tenete presente, però, che in alcuni casi la I.A. dei personaggi fa un po' di pasticci, quindi rischiate di vederli andare in una direzione diversa da quella desiderata. Cercate di fare attenzione.

Muoversi
Per spostare sulla mappa i personaggi selezionati vi basta cliccare sul punto desiderato. Ci andranno attraverso il percorso più breve. Cliccando due volte si metteranno a correre, mentre premendo **Spazio** li farete strisciare. In questo modo saranno più lenti, ma anche meno visibili e più al sicuro dai colpi dei nemici.

Utilizzare le armi
I vostri uomini possono utilizzare diversi tipi di armi, tra quelle in loro possesso. È molto importante che assegniate a ciascun soldato quelle più adatte, in modo da sfruttarne al massimo le qualità. Per selezionare un'arma, cliccate con il tasto destro sull'apposita icona nella parte bassa dello schermo: l'esagono si espanderà e potrete scegliere quella che preferite (potete anche scorrerle utilizzando i tasti **Q** e **W**). Il pugno e il coltello sono la soluzione ideale per non farsi notare troppo. Una volta scelta l'arma, comunque, basterà cliccare con il tasto sinistro sull'apposito esagono per farla imbracciare al vostro uomo. Scegliete il punto in cui sparare e cliccate per farlo. Se il puntatore diventerà barrato, vorrà dire che sarete al di fuori del raggio d'azione dell'arma in vostro possesso. Un consiglio: non sprecate i proiettili, perché in *Commandos 3* sono abbastanza rari.

Organizzare la copertura
È solo l'unione che fa la forza e, nel caso di *Commandos 3*, l'unione è garantita dai proiettili delle armi impugnate dai propri commilitoni, che possono offrire una copertura essenziale per le operazioni. Per impostare una copertura, premete **A**. Per impostare il punto da coprire, premete contemporaneamente **Ctrl** e **il tasto destro** nella direzione desiderata. In questo modo, i vostri uomini spareranno contro i nemici che entreranno nel loro raggio visuale. Si tratta di un'operazione essenziale in diverse situazioni. Per esempio, potrete tenere sotto controllo l'ingresso di un edificio mentre altri soldati ne esploreranno l'interno. Solo grazie alla reciproca copertura sarete in grado di garantire una certa sicurezza alle vostre operazioni. Dedicatele del tempo.

Esaminare oggetti e corpi
A causa del limitato equipaggiamento dei propri uomini, è importante esaminare tutto quanto appare sullo scenario, sia che si tratti di una cassa, sia del corpo di un nemico sconfitto. Per farlo, cliccate sull'apposita icona nella parte bassa dello schermo o premete il tasto **Z**. Selezionate, quindi, l'oggetto che intendete esplorare, per verificare se potete trarne qualcosa di utile (come armi, kit medici, eccetera). Un'altra interessante opzione è quella che consente di scrutare al di là delle porte, per capire cosa ci si debba aspettare. Selezionate il comando per esaminare e cliccate su una porta: il vostro uomo guarderà dal buco della serratura.

Usare un oggetto
Secondo quanto avrete a disposizione, potrete utilizzare differenti oggetti. Nella parte bassa dello schermo apparirà un'icona su cui cliccare per utilizzare quello attualmente selezionato. Per alcuni di essi (come per esempio le mine) dovrete premere poi un successivo comando (in questo caso, il detonatore). Inoltre, come per le armi, cliccando con il tasto destro sull'icona in basso sarete in grado di selezionare diversi oggetti. Ricordate anche che esiste il comando **usa** all'interno dell'inventario.

Gli uomini ai vostri ordini

In *Commandos 3 – Destination Berlin* si controlla un team di uomini che varia di volta in volta. Conoscerli a fondo è essenziale per sfruttarne le capacità. Diamo un rapido sguardo a tutti i loro profili:

Il Berretto Verde
Nome: Jack "Butcher" O'Hara
Comando della tastiera: 1
Data di nascita: 10 ottobre 1909
Cittadinanza: irlandese

Violento e sempre pronto a buttarsi nella lotta, il Berretto Verde è l'uomo adatto per i combattimenti a distanza ravvicinata con armi da taglio. Per questo, è molto più abile degli altri con il coltello. È anche in grado di utilizzare le postazioni militari fisse.

Il Cecchino
Nome: Sir Francis T. Woolridge "Duke"
Comando della tastiera: 2
Data di nascita: 21 marzo 1909
Cittadinanza: inglese

È un uomo freddo e calcolatore, con il grande pregio di non agire mai per istinto, ma sempre valutando la situazione. Per questo è letale con il fucile di precisione e ha una mira migliore degli altri. Può nascondersi e appostarsi quasi ovunque, anche sui pali.

Il Sommozzatore
Nome: James Blackwood "Fins"
Comando della tastiera: 3
Data di nascita: 3 agosto 1911
Cittadinanza: australiana

Sommozzatore di grande abilità, è in grado di passare moltissimo tempo in acqua e di muoversi agilmente. Tra le sue qualità "terrestri" va ricordata una notevole capacità con i coltelli e la possibilità di utilizzare un rampino per arrampicarsi.

Il Geniere
Nome: Thomas Hancock "Fireman"
Comando della tastiera: 4
Data di nascita: 14 gennaio 1911
Cittadinanza: inglese

Si occupa essenzialmente di esplosivi, che trasporta nel suo pesante zaino e che gli impediscono di muoversi rapidamente. Può individuare e disinnescare mine, piazzarne, utilizzare bazooka e altri armi pesanti meglio dei propri commilitoni.

La Spia
Nome: René Duchamp "Frenchy"
Comando della tastiera: 5
Data di nascita: 20 novembre 1911
Cittadinanza: francese

Grazie alla sua capacità di travestirsi da ufficiale tedesco, è in grado di distrarre le guardie in modo da favorire l'infiltrazione dei propri compagni. Le siringhe di tranquillante consentono di mettere fuori combattimento i nemici in maniera silenziosa.

Il Ladro
Nome: Paul Toledo "Lupin"
Comando della tastiera: 6
Data di nascita: 1 marzo 1916
Cittadinanza: francese

Piccolo, agile e veloce, è in grado di arrampicarsi ovunque e d'infilarsi non visto negli edifici. Ha sempre con sé tutti gli attrezzi per scassinare serrature e casseforti, e può derubare i nemici anche in pieno giorno. Sa nascondersi e posizionare scale di corda per i compagni.

I filmati, realizzati in una specie di 3D isometrico, sono incredibilmente efficaci.

Il multiplayer

Ci sono due vie per accedere alla modalità multiplayer di *Commandos 3*. La prima consiste nel selezionare l'apposita opzione nel menu principale, la seconda nel lanciare il client GameSpy Arcade.

Menu principale: selezionate l'opzione **Multigiocatore**; scegliete un profilo e una delle connessioni disponibili, quindi cliccate su **Connessione** per passare al menu seguente, dove apparirà una lista delle partite disponibili (cui potrete partecipare selezionando **Partecipa**). Cliccate, invece, su **Crea** per creare voi stessi un match.

GameSpy Arcade: avviate il client dall'icona sul desktop o seguendo il percorso **Start > Programmi > GameSpy Arcade > GameSpy Arcade**. Dopo un messaggio di benvenuto, vi verrà chiesto di effettuare il login. Se ancora non avete un profilo di GameSpy, createne uno e collegatevi. Una volta all'interno del client, cliccate sull'icona con la spia verde in alto a sinistra per accedere alla schermata principale. Nella colonna di sinistra troverete tutti i giochi supportati da GameSpy, tra cui dovrebbe esserci *Commandos 3*. Cliccateci con il tasto sinistro del mouse e si aprirà una schermata dedicata. Selezionate **Main Lobby** per accedere alla lobby dei giocatori. In alto, troverete dei tasti che vi permetteranno, attraverso semplici passaggi, di creare (**Create Game**) o collegarvi (**Join Game**) a una partita. Una volta impostati alcuni parametri, cliccate su **Launch Game** per avviare il match o avviare il gioco in modalità multiplayer, come descritto nel paragrafo precedente.

Impostare una partita

In *Commandos 3 – Destination Berlin* si possono impostare due tipi di partita: il deathmatch e il cattura la bandiera. È possibile stabilire se farlo a squadre o se giocare tutti contro tutti, se giocare in maniera cooperativa, quanti giocatori prendano parte alla partita e in quante squadre. Ci sono, inoltre, 11 mappe su cui combattere, ispirate ai livelli della modalità single player. Una volta stabiliti tutti i parametri, cliccate su **Inizia** per dare il via al match.

Muoversi sulla spiaggia francese, durante lo sbarco in Normandia, è una delle imprese più dure.

Nella modalità multiplayer potete configurare alcuni semplici parametri, prima di iniziare una partita.

Il nuovo anno di GMC inizia con un'edizione scolpita apposta per aprire una finestra privilegiata sui giochi più attesi del 2007. Questo, però, non ci ha impedito di sondare i nostri contatti nell'industria videoludica per scoprire cosa si muove negli studi meno esplorati degli sviluppatori.

Simulazione spaziale

GALACTIC COMMAND – RISE OF THE INSURGENTS

L'uomo tornerà sulla Luna e i videogiocatori tra le stelle.

GALLERY

Il motore grafico è stato costruito sulla base delle DirectX 9, ma in futuro verrà distribuito un aggiornamento gratuito per le DirectX 10.

I compagni d'ala saranno dotati di una I.A. in grado di rispondere prontamente agli ordini impartiti dal giocatore.

La modalità multiplayer online di *Galactic Command – Rise of the Insurgents* supporterà fino a 16 giocatori.

Per il massimo dello spettacolo, gli sviluppatori sono ricorsi a bump e normal mapping, nebbie volumetriche e riflessi in tempo reale.

LA storia degli sparatutto spaziali affonda le sue radici nell'età neonatale del settore videoludico e si è evoluta sino ai giorni nostri esplorando svariate galassie e dimensioni. In questi ultimi anni, tuttavia, la sua cavalcata trionfale mostra segni di cedimento, soprattutto per il disinteresse dimostrato al genere dalle case che dominano il mercato: purtroppo, al giorno d'oggi, vale l'equazione tanti soldi uguale prodotto di spicco, che poi sia divertente e intelligente da giocare sarà il pubblico a deciderlo.

Per trovare uno sparatutto vecchia maniera bisogna quindi prendere in considerazione un editore come 3000AD, che negli anni non si è certo fatto notare per prodotti di qualità sopraffina (leggi *Battlecruiser Millenium* e l'ancor più mediocre *Universal Combat*), ma che pare ora avere intenzione di risalire la china con un nuovo progetto intitolato *Galactic Command – Rise of the Insurgents*. Si tratta, per l'appunto, di un gioco di combattimento spaziale, destinato a proporre duelli su ampia scala inseriti in un contesto narrativo articolato e disseminato di missioni di varia natura. Parlando di queste ultime, merita sottolineare il fatto che non tutte saranno ambientate nell'oscurità dello spazio interstellare e che alcune si svolgeranno sulla superficie di pianeti remoti. L'intenzione degli sviluppatori è fare di *Galactic Command* un gioco estremamente accessibile e, in tale ottica, non hanno trascurato un sistema di aiuti in tempo reale, un'interfaccia di controllo facile da gestire e – particolare di non poco conto, vista anche la compatibilità PC del controller di Xbox 360 – il supporto per il gamepad. La giocabilità sembra quindi essere a prova di neofita e ciò potrebbe contribuire ad avvicinare nuovo pubblico a un genere in palese decadenza.

"Alcune missioni si svolgeranno sulla superficie di pianeti remoti"

Per quanto concerne l'ambientazione, *Galactic Command* non tenta alcun esperimento innovativo e si accontenta di pescare negli stereotipi spaziali, che vedono una fazione buona, rappresentata dalla Terran Military, opposta ai cattivi di turno, impersonati dai rivoluzionari. Quando i primi, dotati per l'occasione di due nuove navi spaziali (GCV-Excalibur e GCV-Merlin), lanceranno un attacco in grande stile agli *Insurgents* del titolo, il giocatore avrà finalmente l'occasione di dimostrare la sua capacità di vestire il ruolo di capo di una squadriglia di caccia.

La distribuzione di *Galactic Command* seguirà una struttura a episodi. Il primo capitolo verrà commercializzato a marzo e altri tre lo seguiranno a intervalli di due o tre mesi.

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: Marzo 2007
Internet: www.3000ad.com

Avventura/Azione

HARRY POTTER E L'ORDINE DELLA FENICE

Il mago e i suoi amici, uniti per salvare Hogwarts.

Poco è dato sapere, per ora, di come sarà il nuovo gioco di Harry Potter, ma già il fatto che Electronic Arts lo abbia annunciato in via ufficiale è motivo sufficiente per farci rizzare orecchie.

L'Ordine della Fenice verrà realizzato in collaborazione con Warner Bros. e sarà ovviamente ispirato all'omonimo film, a sua volta tratto dal quinto romanzo della prolifica scrittrice J.K Rowling. Vedremo, così, come l'intramontabile Harry se la caverà con il ritorno alla scuola di Hogwarts, dove dovrà seguire le lezioni del quinto anno. Purtroppo, le cose si metteranno male sin dal principio, visto che molti dei compagni di corso negheranno che il suo recente scontro contro il perfido Lord Voldemort sia mai avvenuto. La vicenda si svilupperà in una serie di macchinazioni oscure che potrebbero addirittura mettere in pericolo le vite degli studenti. Ma non sarà così, visto che Harry Potter assumerà il controllo della situazione e, insieme a Hermione e Ron, formerà l'Esercito di Silente... Il solo sviluppo in termini di giocabilità che per ora è stato reso noto riguarda la possibilità di utilizzare diversi personaggi, tra cui Albus Silente e Sirius Black, oltre ovviamente a Potter in persona.

Harry è decisamente maturato rispetto ai passati episodi, anche per quanto concerne i dettagli grafici.

Data di uscita: Luglio 2007
Internet: www.ea.com

CdR Online

CITY OF HEROES
TO PROTECT AND SERVE

I gatti hanno sette vite, gli eroi addirittura otto!

E siamo così giunti all'ottavo aggiornamento per l'eccellente titolo online di Cryptic Studios.

Il pacchetto *To Protect and Serve* farà certamente la gioia dei fedelissimi delle serie *City of Heroes* e *City of Villains*, che potranno godere di nuove ricompense. Tali bonus, che hanno potere retroattivo, vengono sbloccati dopo tre mesi di gioco e contemplano poteri speciali, emblemi e accessori per i costumi, come per esempio le ali. L'espansione introduce, inoltre, le missioni di protezione ("Safeguard Mission"), nelle quali gli eroi dovranno impegnarsi a bloccare le malefatte dei supercriminali entro un limite di tempo prestabilito. Per portare a termine i compiti assegnali, i protagonisti potranno collaborare con le forze dell'ordine e verranno informati dalla polizia sulle malefatte commesse a Paragon City. Parlando della metropoli, bisogna infine sottolineare come l'area depressa di Faultline, una volta popolata da zombi, sia stata trasformata in zona cittadina, che i giocatori saranno impegnati a proteggere dalle incursioni dell'Arachnos.

I giocatori hanno l'opportunità di combattere tra loro nelle apposite arene presenti nell'area Pocket D.

Data di uscita: Disponibile
Internet: http://eu.cityofvillains.com

USCIRÀ
QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	Primavera	● (verde)
Alone in the Dark	Atari	2007	● (arancione)
Alan Wake	Microsoft	2007	● (arancione)
Armed Assault	Bohemian Int.	Inizio 2007	● (verde)
Assassin's Creed	Ubisoft	2007	● (arancione)
Bioshock	2K Games	2007	● (arancione)
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Marzo	● (arancione)
Command & Conquer 3	EA	2007	● (verde)
Crysis	EA	Inverno	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2007	● (rosso)
Elveon	10Tacle	Marzo	● (arancione)
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	2007	● (arancione)
Frontline: Fields of Thunder	Paradox	Febbraio	● (verde)
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007	● (rosso)
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Estate	● (verde)
Halo 2	Microsoft	2007	● (verde)
Hellgate London	Namco	2007	● (arancione)
Huxley	Webzen	2007	● (rosso)
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007	● (arancione)
Left 4 Dead	Valve	2007	● (arancione)
Loki	Take Two	2007	● (arancione)
Lost	Ubisoft	2007	● (rosso)
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	2007	● (verde)
Mass Effect	BioWare	2007	● (arancione)
Medal of Honor: Airborne	EA	2007	● (verde)
Night Watch	Nival	Inverno	● (verde)
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	Inizio 2007	● (rosso)
Portal	Valve	Estate	● (verde)
Project Gray Company	EA	2007	● (rosso)
Resident Evil 4	Ubisoft	2007	● (rosso)
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007	● (arancione)
SDA: Il Bianco Consiglio	EA	Fine 2007	● (arancione)
Sega Rally	Sega	2007	● (arancione)
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● (verde)
Silent Hunter 4	Ubisoft	Primavera	● (verde)
Spore	EA	Primavera	● (verde)
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Inizio 2007	● (arancione)
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007	● (verde)
Stranglehold	Midway	Primavera	● (arancione)
Supreme Commander	THQ	Inizio 2007	● (verde)
Tabula Rasa	NCsoft	2007	● (arancione)
Team Fortress II	Valve	Estate	● (verde)
The Witcher	Atari	Maggio	● (arancione)
TimeShift	Vivendi	2007	● (arancione)
Unreal Tournament 2007	Midway	Primavera	● (verde)
Vanguard	Koch Media	2007	● (arancione)
Warfront: Turning Point	10Tacle	Febbraio 2007	● (verde)
Warhammer online	EA	Autunno 2007	● (rosso)
World in Conflict	Vivendi	Primavera 2007	● (verde)
WoW The Burning Crusade	Vivendi	16 gennaio	● (verde)
Xpand Rally Xtreme	Techland	Marzo 2007	● (arancione)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Elisa Leanza

RESIDENT EVIL 4

Survival Horror

Dopo essermelo "spolpato" su console, sono abbastanza curiosa di scoprire se Capcon è stata in grado di effettuare una buona conversione per PC.

http://ww2.capcom.com/re4

Paolo Dente

BIOSHOCK

FPS/GdR

Se proprio non si può avere *System Shock 3*, ben venga questo *Bioshock* che promette di dare soddisfazioni ai fan di Shodan & Co.

www.bioshock-online.com

Carlo R.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Sparatutto tattico

Arruolarsi nuovamente tra i fantasmi di Tom Clancy è un'emozione che non vedo l'ora di provare nuovamente, per volare in Messico o in qualunque angolo "caldo" del Pianeta.

http://ghostrecon.it.ubi.com

Imothep.89

MASS EFFECT

GdR

Ho giocato fino allo sfinimento *KOTOR* e adesso ecco spuntare sul radar una nuova impresa spaziale firmata dai fuoriclasse di BioWare... Sul mio PC, il conto alla rovescia per *Mass Effect* è cominciato. Speriamo che arrivi!

http://masseffect.bioware.com

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri.

gmcattesi@futureitaly.it

Avventura/Azione

THESEIS

La scienza può dare molte risposte, ma non tutte...

Andronicus Kalogirou è uno scienziato senza grilli per la testa, da sempre impegnato a combattere contro credenze superficiali e superstizioni.

Dal suo ufficio, nel centro di Atene, si è mosso attraverso tutta la Grecia per dimostrare che ciò che le persone ritenevano fenomeni paranormali, in verità, non erano altro che fantasie e imbrogli. La sua vita protetta dalle certezze della scienza è però destinata a cambiare quando la sorella gli comunica la dipartita del padre. L'uomo si reca nel suo paese natio, tra le montagne elleniche, e si prepara ad affrontare una grandiosa avventura. A dire il vero, se sarà grandiosa lo scopriremo solo giocando, ma visto che il titolo è in fase di sviluppo da più di un anno, siamo propensi a credere che qualcosa di sostanzioso bolla nella pentola. Di sicuro, sono interessanti l'ambientazione e il tema trattato, poi a detta degli sviluppatori (Track7) dovrebbe esserlo anche la meccanica di gioco, che prevede il ricorso a due protagonisti e l'alternanza di momenti enigmatici e di pura azione. Non ci rimane che pazientare e ripassare un po' di mitologia greca, per non trovarci impreparati al momento della pubblicazione.

Data di uscita: 2007
Internet: www.theseisgame.com

Theseis è stato sviluppato in ottica PC, non multiformato, e il risultato si vede!

Avventura

UNDERCOVER: OPERATION WINTERSUN

Storie di spie e scienziati tra realismo e finzione.

Corre l'anno 1943, momento decisivo per le sorti della Seconda Guerra Mondiale, e il servizio segreto britannico MI6 ha deciso di inviare in missione il dottor John Russel, fisico di comprovata fama, ma non proprio quello che si suole definire un uomo d'azione.

Il suo compito è infiltrarsi tra le linee nemiche per indagare sullo sviluppo, da parte della Germania, di una micidiale arma di distruzione di massa. Non potendo agire da solo per via dei suoi evidenti limiti operativi, John viene affiancato da due esperti dell'MI6 e si trova così a esplorare archivi e misteriosi centri di ricerca. Le sue indagini lo portano presto a scoprire che il Reich è quasi pronto a eseguire il primo esperimento con un ordigno nucleare! Inizia da tale infausto presupposto la nuova avventura in fase di ottimizzazione preso gli studi di Sproing. *Undercover* non è, però, il classico titolo tutto ragionamento e poca estetica, anzi. Nel suo motore grafico si nascondono personaggi in vero 3D, capaci di proiettare ombre in tempo reale, e un sistema di illuminazione volumetrico in grado di conferire una credibilità senza tentennamenti alle ambientazioni.

Nel corso della missione, il dr. Russel dovrà sfruttare in maniera creativa il suo inventario.

Data di uscita: Inizio 2007
Internet: www.undercover-game.com

Azione

COLLAPSE

A volte, è bello anche sparare e basta.

I principali elementi dello scenario si sbriciolano in tempo reale sotto il fuoco delle armi.

Per non farsi beccare dai mostriciattoli, bisogna avere riflessi pronti e buone doti acrobatiche.

Il problema dei giochi d'azione – non quelli con sfumature "action", proprio quelli in cui si agisce e basta! – è che spesso arrivano sul PC dopo una fase di conversione dal mondo console, con i problemi di controllo che ne derivano. Quindi, non possiamo che salutare con un certo entusiasmo la decisione di Buka Software di concentrare unicamente su mouse e tastiera gli sforzi creativi profusi per *Collapse*. Il gioco è ambientato nel 2096, in un mondo in preda alla disperazione, popolato da robot ed extraterrestri di ogni sorta. La razza umana è ridotta parecchio male, ma non cessa di combattere per la sopravvivenza. Non tutta, a dire il vero, visto che il mestiere delle armi è stato affidato a pochi eletti, tra cui anche il Rodan protagonista del gioco.

In veste di ultimo discendente di una stirpe guerriera, il soldato è abile sia nei combattimenti con armi da fuoco, sia nelle scaramucce corpo a corpo. Proprio a queste ultime gli sviluppatori hanno dedicato parecchia attenzione, nel tentativo di rendere ogni singolo movimento fluido e credibile. Il risultato, a un anno circa dalla pubblicazione del gioco, è un sistema di combo molto spettacolare e una qualità eccellente delle animazioni.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.buka.com

IN RITARDO

Azione

INFERNAL

Casa: Playlogic
Sviluppatore: Metropolis

Lo seguiamo con interesse sin dai tempi in cui si chiamava ancora *Diabolique: License to Sin* e non possiamo che spendere una lacrimuccia alla notizia che la pubblicazione di *Infernal* è stata nuovamente posticipata. Il motivo del rinvio è stato liquidato sul sito di Playlogic Games con un generico "ritardi di produzione", che di per sé potrebbe anche essere letto come la volontà di fare il gioco più bello e divertente. Speriamo, perché l'idea di vestire i panni di un angelo decaduto ci intriga. E non poco.

[illegible] ~~Fine 2006~~
[illegible] Inverno 2007

SHOWCASE
I GIOCHI DEL 2007

TUTTI I GIOCHI:

Age of Conan ... pg. 48
Alan Wake ... pg. 43
Alone in the Dark ... pg. 43
Assassin's Creed ... pg. 44
Bioshock ... pg. 54
Brothers in Arms 3 ... pg. 45
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars ... pg. 53
Crysis ... pg. 51
Elveon ... pg. 48
Enemy Territory: Quake Wars ... pg. 56
Europa Universalis 3 ... pg. 52
Ferrari Project ... pg. 53
Frontline: Fields of Thunder ... pg. 50
Gears of War ... pg. 48
Ghost Recon
Advanced Warfighter 2 ... pg. 47
Half-Life 2 - Episode 2 ... pg. 58
Halo Wars ... pg. 52
Haze ... pg. 47
Hellgate London ... pg. 49
Huxley ... pg. 46
Il Signore degli Anelli:
Il Bianco Consiglio ... pg. 57
Mass Effect ... pg. 46
Medal of Honor Airborne ... pg. 55
Resident Evil 4 ... pg. 42
S.T.A.L.K.E.R. ... pg. 57
Sam & Max Episode 2:
Situation Comedy ... pg. 59
Shadowrun ... pg. 51
Silent Hunter 4 ... pg. 58
Spore ... pg. 42
Storm of War – Battle of Britain .. pg. 55
Supreme Commander ... pg. 50
Tabula Rasa ... pg. 56
The Witcher ... pg. 50
Unreal Tournament 2007 ... pg. 49
Vanguard ... pg. 58
Warhammer Online ... pg. 54
World of Warcraft:
The Burning Crusade ... pg. 44

Il 2007 sarà un anno importante per il mondo dei PC. Le novità all'orizzonte sono numerose, da Windows Vista alle DirectX 10. Vi aspettano dodici mesi da cinema, insomma, e GMC ha già preparato abbastanza pop corn per arrivare fino al 2008. Prendetevi una poltrona comoda e preparatevi allo spettacolo!

SPORE

GENERE: STRATEGIA/ SIMULAZIONE
SVILUPPATORE: MAXIS
CASA: EA
INTERNET: www.spore.com
USCITA: Primavera 2007
ATTESA:

MANIE DI ONNIPOTENZA: DALLA BIOLOGIA ALLA MECCANICA

I più affezionati tra voi lo ricorderanno: di *Spore* abbiamo già parlato nello speciale dello scorso anno dedicato ai giochi più attesi del 2006, e anche in seguito. Ebbene, eccoci di nuovo qui, più ansiosi ed eccitati che mai, in trepidante attesa della nuova creazione di Will Wright che, si spera, vedrà la luce nella prima metà del 2007. Si è detto tanto, in questi mesi, a proposito delle creature che popoleranno il nostro ecosistema "su misura", ma un altro aspetto da non sottovalutare riguarda il potente editor di veicoli messo a disposizione da Maxis. Il tutto funzionerà esattamente come nell'editor di creature: i "pezzi" andranno assemblati come fossero dei LEGO, prestando attenzione alle funzioni del veicolo, caratterizzato da parametri variabili di attacco, difesa e velocità. Ciascun mezzo, che si tratti di una macchina destinata a muoversi sulla terra, in aria o in acqua, avrà a disposizione diversi tipi di componenti, colori e pattern, come nel caso delle vetture "diplomatiche" e culturali.

Ecco un assaggio della procedura per la creazione dei veicoli, qui in fase abbastanza avanzata.

RESIDENT EVIL 4

GENERE: SURVIVAL HORROR
SVILUPPATORE: CAPCOM
CASA: CAPCOM
INTERNET: http://ww2.capcom.com/re4/gui.html
USCITA: 2007
ATTESA:

LA PAURA È UN PIATTO CHE VA GUSTATO FREDDO

Dopo aver ingranato la marcia con le conversioni per PC di *Onimusha Demon Siege* e *Devil May Cry 3*, Capcom tira il freno a mano rallentando l'uscita del più atteso dei titoli "presi in prestito" dal suo catalogo console. Dopo numerosi ritardi, però, *Resident Evil 4* dovrebbe presto raggiungere gli scaffali dedicati ai giochi per PC, per la gioia degli appassionati di survival horror. Grazie alle innovazioni apportate alla serie in favore di una struttura di gioco libera da telecamere fisse e, finalmente, tridimensionale, *Resident Evil 4* si può annoverare fra i titoli migliori della "vecchia generazione" di console e, pur se a distanza di un paio d'anni, saprà [illegible] anche ai più [illegible] concorrenti.

Il gradito ritorno di Leon, che, dopo gli zombi, deve vedersela con dei contadini inferociti e ben poco umani.

CLIFFY B – LEAD DESIGNER, EPIC GAMES

LO CONOSCIAMO PER: *UNREAL* E *UNREAL TOURNAMENT*

Dopo *UT 2007* aspetto con ansia *Crysis*. Sono proprio curioso di vedere cosa sono riusciti a fare con la "giungla ghiacciata popolata di alieni" di cui hanno tanto parlato. Dev'essere uno spettacolo mozzafiato e spero proprio di vedere tremare tutto sotto la pioggia dei miei proiettili!

ALONE IN THE DARK

TORNA EDWARD CARNBY, CON MENO ANNI E PIÙ POLIGONI

Se avete nel vostro curriculum il titolo di "capostipite del survival horror", nessuno oserà mai contestare il fatto che, una volta tanto, siete stati voi a copiare da qualcuno. Questo è il motivo per cui il nuovo *Alone in the Dark* non fa mistero di aver attinto a piene mani dal suo collega *Resident Evil 4*. Considerando la qualità del titolo Capcom, i ragazzi di Eden Games non possono che aver avuto un'ottima idea, indispensabile per fornire nuova linfa vitale alla serie grazie a una maggiore libertà d'azione, a un ritmo serratissimo e alle possibilità offerte dal motore fisico Havok 4.0. Il gioco ha una struttura a episodi della durata di circa un'ora e la prima "stagione" verrà venduta nei negozi, mentre solo in seguito si sfrutterà anche la distribuzione online. Ma non si parla unicamente di novità: tra le strade di una moderna New York, vestiremo nuovamente i panni del caro vecchio Edward Camby sul cui volto sembrano non pesare affatto gli anni trascorsi (il primo *Alone in the Dark* era ambientato nel 1920). Incuriositi, abbiamo chiesto a David Nadal – Game Director di Eden Games – come ciò sia possibile: siamo stati liquidati con un laconico: "Starà a voi scoprirlo".

GENERE: SURVIVAL HORROR
SVILUPPATORE: EDEN GAMES
CASA: ATARI
INTERNET: www.atari.com
USCITA: 2007
ATTESA:

Alone in the dark ha terrorizzato un'intera generazione di videogiocatori: avanti la prossima!

ALAN WAKE

NESSUN DORMA... SE VOLETE EVITARE GLI INCUBI

GENERE: AVVENTURA/THRILLER
SVILUPPATORE: REMEDY
CASA: MICROSOFT GAMES STUDIOS
INTERNET: www.alanwake.com
USCITA: 2007
ATTESA:

Se il povero Alan ha ormai perso il sonno a causa dei suoi incubi ricorrenti, che dire di noi videogiocatori, che non vediamo l'ora di farci spaventare a morte dalla sue avventure? Sul sito ufficiale del gioco è un tripudio di immagini e video che farebbero venire l'acquolina in bocca a chiunque: la grafica è splendida e mostra paesaggi a perdita d'occhio, e la trama – definita dagli sviluppatori "un action thriller psicologico" – ci ha già coinvolti fino al collo. Le parole "thriller psicologico" la dicono lunga: come si fa a non lasciarsi prendere delle misteriose avventure di uno scrittore horror? Il gioco sarà disponibile per il sistema operativo Windows Vista e la data, ancora una volta, è tutta da definire. Continuiamo a dormire sonni tranquilli, finché siamo in tempo.

Una delle caratteristiche principali del gioco saranno le condizioni atmosferiche variabili.

WILL WRIGHT – CHIEF DESIGNER, EA

LO CONOSCIAMO PER: LA SERIE DI *THE SIMS*

Sono parecchio eccitato per *Crysis*. L'engine è davvero impressionante e il gioco sembra proprio magnifico, almeno per quanto riguarda la grafica. Non vedo l'ora di poterlo giocare, sono un fan degli FPS.

ASSASSIN'S CREED

OMICIDI MEDIEVALI E ACROBAZIE CIRCENSI

Comparso per la prima volta durante lo scorso E3, *Assassin's Creed* è subito piombato nella lista dei giochi più attesi. I motivi? Una grafica di prima categoria, un'ambientazione allettante e un sistema di gioco innovativo. Vestiremo i panni medievali di Altair, un assassino di professione, e dovremo eliminare determinati bersagli senza farci catturare. A tale fine, oltre ad avvalerci di abilità atletiche degne del Principe di Persia, dovremo fare i conti con la reazione della folla, elemento integrante di ogni livello. Secondo come agiremo, infatti, potrà aiutarci, nascondendo Altair dagli inseguitori, oppure metterci i bastoni tra le ruote, cercando di bloccarne il passaggio e rallentandone la fuga. Alla base di queste interessanti meccaniche c'è un'Intelligenza Artificiale particolarmente avanzata, che secondo i piani degli sviluppatori reagirà perfettamente a ogni azione del giocatore. Insomma, pare che *Hitman* e l'Agente 47 avranno molta concorrenza, nel 2007.

GENERE: AZIONE
SVILUPPATORE: UBISOFT MONTREAL
CASA: UBISOFT
INTERNET: www.ubi.com
USCITA: 2007
ATTESA: 5/5

Il giocatore godrà di tanta libertà, per decidere in quale modo affrontare le missioni.

WOW: THE BURNING CRUSADE

IL MONDO PERSISTENTE DI BLIZZARD ALLARGA I CONFINI

Ci sono sette milioni di persone che aspettano questo gioco. Non è una cifra sparata a caso, bensì l'incredibile numero di utenti raggiunto da *World of Warcraft*. La prima espansione ufficiale, *The Burning Crusade*, allargherà i confini del mondo persistente creato da Blizzard. Ci saranno due razze in più, una per l'Alleanza e una per l'Orda, abilità aggiornate e tanti luoghi inediti da esplorare. Il livello massimo, inoltre, verrà aumentato dal sessantesimo al settantesimo, aprendo nuove possibilità anche ai giocatori più navigati. La ricompensa per tanta fatica sarà una fiammante cavalcatura volante, indispensabile per raggiungere alcune zone della mappa. Il problema, come al solito, sarà uno solo: riuscire a far convivere il gioco con la propria vita sociale. Impresa ardua, considerando l'abilità di Blizzard.

GENERE: MMORPG
SVILUPPATORE: BLIZZARD
CASA: VIVENDI
INTERNET: www.worldofwarcraft.com
USCITA: Inverno 2007
ATTESA: 4/5

Ecco i Blood Elves, la nuova razza disponibile per l'Orda.

TODD HOWARD – EXECUTIVE PRODUCER, BETHESDA

LO CONOSCIAMO PER: ***MORROWIND* E *OBLIVION***

Non vedo l'ora di giocare a *Bioshock*. Siamo in amicizia con i ragazzi di Irrational, dunque ho avuto il privilegio di seguirlo sin da quando era solo uno schizzo su un pezzo di carta. Ci vorrebbero più giochi come questo!

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

UNA GITA SULL'AUTOSTRADA PER L'INFERNO DI GEARBOX

Spesso, nel mondo dei videogiochi come in quello cinematografico, capita che i seguiti perdano l'originalità e la spontaneità che avevano fatto la fortuna del primo episodio. Questa regola, per il momento, non si è applicata a *Brothers in Arms*, che con *Road to Hill 30* ed *Earned in Blood* ci ha regalato due FPS tattici di prima categoria. Questa volta, l'ambientazione non sarà più la Francia dello sbarco in Normandia, bensì l'Olanda dell'operazione Market Garden, una delle più imponenti della Seconda Guerra Mondiale. La struttura di gioco, invece, rimarrà inalterata, eccezion fatta per l'aggiunta di nuove armi pesanti e per alcune modifiche apportate agli ordini da impartire alle squadre. Il tutto, come da tradizione, sarà volto al massimo realismo possibile, sia per il sistema di danni, sia per la qualità grafica, basata sull'onnipresente Unreal Engine 3. Gli appassionati, poi, apprezzeranno anche gli approfonditi studi fatti da Gearbox per riprodurre con precisione la topografia del teatro degli scontri.

Chi si muove senza copertura ha vita molto breve, in *Brothers in Arms*.

GENERE: FPS TATTICO
CASA: UBISOFT
SVILUPPATORE: GEARBOX SOFTWARE
INTERNET: **www.brothersinarmsgame.com**
USCITA: MARZO 2007
ATTESA: ★★★★

ELVEON

CHI DI SPADA FERISCE, DI ELFICO PERISCE

In *Elveon* vestiremo gli elfici panni di un guerriero che dovrà farsi strada, a colpi di spada, attraverso un'avventura irta di pericoli e trabocchetti. Gli sviluppatori si sono concentrati particolarmente sull'ambientazione, per cui sono state create un'intera lingua (l'elfico, appunto), una storia millenaria e una mitologia approfondita, un po' come ha fatto Tolkien con "Il Signore degli Anelli". Le meccaniche di gioco orbitano tutte intorno a un complesso sistema di combattimento all'arma bianca, che tiene conto di ogni collisione e permette di esibirsi in lunghe combinazioni di colpi e in parate spiazzanti. Il tutto gira con l'Unreal Engine 3, dunque, almeno sulla carta, possiamo stare tranquilli anche per quanto riguarda la grafica.

GENERE: AZIONE
CASA: 10TACLE
SVILUPPATORE: 10TACLE
INTERNET: **www.elveon.com**
USCITA: MARZO 2007
ATTESA: ★★★

Elveon promette tanta azione, ma anche una trama articolata e profonda.

PETER MOLYNEUX – FONDATORE E DIRETTORE, LIONHEAD

LO CONOSCIAMO PER: ***POPULOUS, FABLE, BLACK & WHITE***

Non vedo l'ora di giocare *Half-Life 2: Episode Two*, ma il titolo che aspetto di più è *Spore*. Will Wright ha rivoluzionato l'industria dei videogiochi già un paio di volte e penso che, con *Spore*, ciò potrebbe succedere di nuovo.

MASS EFFECT

BIOWARE HA QUALCOSA DA DIRE, ANCHE SENZA SPADE LASER.

Quelli di BioWare ci sanno fare, con i GdR. Hanno stupito il mondo con *Knights of the Old Republic*, unendo un sistema di gioco profondo e intuitivo a un'ambientazione di richiamo come quella di "Guerre Stellari". Ora stanno cercando di ripetere l'operazione, lavorando a un nuovo, colossale gioco di ruolo ambientato in un universo di loro creazione. Si tratta di un progetto particolarmente ambizioso, che mira a dare una libertà senza precedenti al giocatore, il quale influenzerà direttamente la trama in base all'ordine con cui affronterà i viaggi e le missioni. Il sistema di combattimento, in contro-tendenza con la tradizione di BioWare, non sarà più a turni, e permetterà di gestire in tempo reale le mosse e le strategie dei propri compagni di squadra. Ma il fiore all'occhiello di *Mass Effect* sarà, senza dubbio, la tecnologia utilizzata per l'animazione dei visi, credibile sia con gli umanoidi sia con le razze aliene dalle forme più bizzarre.

GENERE: GIOCO DI RUOLO
SVILUPPATORE: BIOWARE
CASA: BIOWARE
INTERNET: **http://masseffect.bioware.com**
USCITA: 2007
ATTESA: 5/5

Ci saranno tantissimi dialoghi in Mass Effect, tutti impreziositi da sofisticate animazioni facciali.

HUXLEY

DALLA COREA CON FURORE!

La Corea, come dimostrano i risultati del World Cyber Games, è la capitale del gioco online. È proprio da lì che arriva *Huxley*, titolo che promette di unire l'azione e la frenesia degli FPS a un mondo persistente simile a quelli dei MMORPG. Si potrà scegliere se schierarsi con una delle due razze disponibili (Sapiens e Alternative), per poi impegnarsi in battaglie di enormi dimensioni per ottenere il Lunarites, una preziosa fonte di energia necessaria alla sopravvivenza. Il bello è che l'esito di ogni scontro influenzerà gli equilibri del conflitto globale, sbilanciandolo verso una delle due fazioni in base alle gesta dei giocatori. Si tratta di un sistema innovativo, che se ben calibrato potrebbe lanciare una nuova moda nel fiorente mondo dell'online.

GENERE: MMORPG
SVILUPPATORE: WEBZEN
CASA: WEBZEN
INTERNET: **www.webzengames.com**
USCITA: 2007
ATTESA: 4/5

In *Huxley*, il bollino "made in Corea" potrebbe rivelarsi una garanzia di qualità.

BRUCE SHELLY – LEAD GAME DESIGNER, ENSEMBLE STUDIOS

LO CONOSCIAMO PER: LA SERIE DI *AGE OF EMPIRES*

Il gioco che più aspetto su PC è *Supreme Commander*. Chris Taylor la sa lunga, sugli RTS, e non vedo l'ora di scoprire come si discosterà dalle convenzioni del genere. Ci sarà davvero da divertirsi.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

QUANDO IL DOVERE CHIAMA, I FANTASMI TORNANO IN MESSICO

Ultimamente, capita sempre più spesso che ci siano contatti tra il mondo delle console e quello dei PC, in seguito ai quali due versioni dello stesso gioco arrivano sugli scaffali. Con il primo *Ghost Recon Advanced Warfighter*, invece, le cose sono andate diversamente. Grazie alla lungimiranza di Ubisoft, avevamo affrontato un'avventura molto simile a quella di Xbox 360, ma con una trama diversa e con delle meccaniche più complesse, che permettevano di controllare in maniera approfondita ogni membro della squadra. Si trattava, dunque, di due titoli indipendenti, che condividevano solo l'impianto narrativo creato da Tom Clancy, il maestro della fantapolitica. La storia sta per ripetersi, visto che intorno a marzo metteremo le mani su un secondo episodio, che promette ancora più tattica, più realismo e una grafica da spavento, curata nei minimi dettagli. Si tornerà in Messico, per contrastare un nuovo colpo di stato ed eliminare le cellule terroristiche sopravvissute. Noi, inutile dirlo, non vediamo l'ora di partire.

GENERE: FPS TATTICO
SVILUPPATORE: UBISOFT
CASA: UBISOFT
INTERNET: www.ghostrecon.com
USCITA: marzo 2007
ATTESA:

I nuovi effetti di fumo sono tanto realistici, quanto spettacolari.

HAZE

I RADICALI LIBERI CHE FANNO BENE AI VIDEOGIOCHI

GENERE: FPS
SVILUPPATORE: FREE RADICAL
CASA: UBISOFT
INTERNET: http://hazegame.uk.ubi.com
USCITA: 2007
ATTESA:

C'è talento, a casa Free Radical. Conosciamo questo gruppo di sviluppatori per l'ottimo *TimeSplitters* (apparso solo su console), e siamo certi che con il loro nuovo FPS *Haze* riusciranno a guadagnarsi tutta l'attenzione che meritano. I motivi sono molteplici e vanno dalla straordinaria grafica all'Intelligenza Artificiale dei nemici, che promette di dare filo da torcere anche ai giocatori più esperti. È programmata per aggirare, prendere sui fianchi e creare manovre diverse, assumendo spesso e volentieri un atteggiamento particolarmente aggressivo. Oltre alle sparatorie, però, ci sarà anche un aspetto più profondo e ragionato, che esplorerà questioni di natura morale. Sarà possibile distruggere interi villaggi di innocenti, oppure opporsi al massacro gratuito.

Se tutto va per il verso giusto, questa grafica da urlo non sarà l'unico pregio di *Haze*.

CHRIS TAYLOR – FONDATORE E CREATIVE DIRECTOR, GAS POWERED GAMES

LO CONOSCIAMO PER: LA SERIE DI *DUNGEON SIEGE*

Mentirei se non dicessi che non vedo l'ora di giocare a *Spore*. Ci sono così tanti giochi simili tra loro, in giro, e un titolo così originale è merce rara.

GEARS OF WAR

EPIC INGRANA LA MARCIA DI GUERRA, ANCNE SU PC

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA
SVILUPPATORE: EPIC
CASA: MICROSOFT GAME STUDIOS
INTERNET: www.gearsofwar.com
USCITA: FINE 2007
ATTESA:

Durante questo Natale, *Gears of War* è stato il cavallo di battaglia di Microsoft e Xbox 360, ma ciò non significa che, prima o poi, non lo vedremo anche sui nostri PC. È successo con *Halo*, sta per accadere con *Halo 2* e, salvo colpi di scena, succederà anche con questo fenomenale sparatutto targato Epic (lo stesso gruppo che ha dato vita a *Unreal*, per intenderci). I suoi pregi sono già sotto gli occhi di tutti e vanno dall'eccellente grafica, mossa dall'Unreal Engine 3, al frenetico ritmo di gioco, che trasporta il protagonista in un crescendo d'azione e sparatorie. La trama è ambientata nel nostro amato pianeta Terra, messo in ginocchio dall'arrivo dei Locust, dei terribili guerrieri sbucati dal sottosuolo. Bisognerà combatterli con la forza della disperazione, sopperendo con astuzia e tattica alla loro schiacciante superiorità numerica e tecnologica. Il tutto, in perfetta tradizione Epic, sarà condito da una solida sezione multiplayer. La nostra speranza è di non dover aspettare troppo a lungo.

I Locust, oltre a essere più grandi e più forti, dispongono anche di una tecnologia superiore.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

UN MMORPG BARDARICO SFIDA IL DOMINIO DI WORLD OF WARCRAFT

Quando si parla di MMORPG, il primo titolo che viene in mente è *World of Warcraft*, signore incontrastato del genere. Presto, però, arriverà anche *Age of Conan*, in sviluppo presso gli studi di Funcom, che promette di dare del filo da torcere persino al capolavoro di Blizzard. Il suo approccio è radicalmente diverso, sia nello stile di gioco, sia nell'ambientazione. Il mondo in cui sono ambientate le vicende, infatti, è ispirato ai libri di Robert E. Howard, ed è palesemente mirato a un pubblico maturo: il sangue scorre a fiumi e, tra le tematiche trattate, non si disdegna nemmeno la sessualità. Il sistema di combattimento, inoltre, sarà particolarmente raffinato e terrà conto addirittura degli assalti eseguiti in formazione. Che sia giunto l'usurpatore che detronizzerà *WoW*?

GENERE: MMORPG
SVILUPPATORE: FUNCOM
CASA: FUNCOM
INTERNET: www.ageofconan.com
USCITA: PRIMAVERA 2007
ATTESA:

Una romantica veduta della Valle di Conall... futuro teatro di atroci battaglie.

CEVAT YERLI – DIRETTORE GENERALE, CRYTEK

LO CONOSCIAMO PER: *FAR CRY, CRYSIS*

Ho troppa voglia di giocare ad *AION*, il nuovo MMORPG di NCsoft. Sono lusingato, visto che usa il CryEngine e, per quel che ho visto, credo che imporrà un nuovo standard di qualità.

UNREAL TOURNAMENT 2007

NUOVI VELIVOLI SOLCANO I CIELI DI UNREAL

Il produttore di Epic Games Jeff Morris è orgoglioso del lavoro svolto dal suo team per la realizzazione di *UT 2007*, in particolar modo per quanto riguarda le tipologie di mezzi inseriti nel gioco. Ecco cosa ci ha detto: "Innanzitutto, la presenza di veicoli differenti per ciascuna squadra influirà non poco sul gameplay. Solitamente, negli altri giochi, i veicoli contano sulla variabilità di tre parametri: velocità, attacco e resistenza. In *UT 2007* invece, Axon e Necris hanno a disposizione caratteristiche spesso diametralmente differenti. Prendiamo, per esempio, il Fury: un veicolo dotato di tentacoli che darà parecchio filo da torcere al team Axon!" Per quanto riguarda la struttura delle battaglie, Epic ha tentato di porre l'accento sui combattimenti aerei, traendo ispirazione dai simulatori di volo per ricreare dei mezzi credibili che, per fare un esempio, scontino in termini di maneggevolezza una spiccata velocità (come il già citato Fury, che si contrappone agli agili, ma lenti, Cicada).

GENERE: FPS MULTIPLAYER
SVILUPPATORE: EPIC GAMES
CASA: MIDWAY
INTERNET: **www.unrealtournament2007.com**
USCITA: PRIMAVERA 2007
ATTESA: 5/5

Naturalmente, non mancheranno le occasioni per distruggere tutto anche a piedi.

HELLGATE:LONDON

QUATTRO PASSI FRA I LIVELLI CASUALI DI UNA LONDRA INDEMONIATA

Fra le caratteristiche dell'attesissimo *Hellgate: London*, due hanno catturato in maniera particolare la nostra attenzione: il supporto per le DirectX 10 e il generatore di livelli. Innanzitutto, chi paventava un abbassamento della qualità grafica e ("artistica") degli scenari creati dalla I.A. può dormire sonni tranquilli, poiché è stata rivolta particolare attenzione per evitare un fastidioso ripetersi di dettagli troppo simili fra loro, che avrebbe minato il realismo degli ambienti. A proposito delle DirectX 10, invece, Tyler Thompson (responsabile tecnico) ha sottolineato che, per giocare a *Hellgate: London*, non sarà necessario un PC di ultimissima generazione e né Windows Vista, né le DX 10 verranno considerate requisiti minimi per l'installazione. Chiunque possieda un PC "vecchio" - di cinque anni circa, per intenderci - non godrà del 100% degli effetti speciali, ma potrà comunque vivere un'esperienza di gioco più che soddisfacente.

Ecco un esempio del lavoro svolto dal generatore casuale di livelli.

GENERE: AZIONE/GDR
SVILUPPATORE: FLAGSHIP STUDIOS
CASA: NAMCO
INTERNET: www.hellgatelondon.com
USCITA: 2007
ATTESA: 4/5

BENOÎT SOKAL – FONDATORE, AUTORE E DIRETTORE ARTISTICO WHITE BIRDS STUDIOS

LO CONOSCIAMO PER: *SYBERIA, SYBERIA 2* e *PARADISE*

Il gioco che aspetto con più ansia è *Spore*. Non ho ancora visto molto, ma sembra fantastico. È diverso dal tipo di giochi che creo, ma credo sia la quintessenza di ciò che ti aspetti da una "nuova" esperienza di gioco: qualcosa di unico e irripetibile.

SUPREME COMMANDER

DOPPIO MONITOR PER UN DIVERTIMENTO UNICO

Due è meglio di uno e un'immagine vale più di mille parole. Due immagini, quindi, sono proprio il massimo, specie se consideriamo che rappresentano lo stesso gioco, immortalato nello stesso momento, da due diverse prospettive; il tutto su due monitor indipendenti. Quella che potete osservare in queste scatti è la battaglia fra le fazioni Aeon e Cybran; le iconcine gialle o rosse e le linee rappresentano le varie unità e, con la semplice pressione di un tasto, si potranno visualizzare tutti gli ordini impartiti e le operazioni in corso. Insomma, dettagli che si rivelano utilissimi per affrontare degli attacchi simultanei e che possono fare la differenza in qualsiasi strategico in tempo reale che si rispetti, soprattutto considerando l'enorme estensione delle mappe e il gran numero di unità presenti in *Supreme Commander*. Se volete toccare con mano questa prelibatezza, troverete un assaggio del gioco sul sito ufficiale (indicato qui accanto), che mette a disposizione un'interessante versione beta.

GENERE: RTS
SVILUPPATORE: GAS POWERED GAMES
CASA: THQ
INTERNET: **www.supremecommander.com**
USCITA: INIZIO 2007
ATTESA: 4/5

Il numero di elementi a schermo e la vastità degli scenari sono impressionanti.

THE WITCHER

ARRIVA DALLA POLONIA IL NUOVO GDR FANTASY

Se la Polonia sembra un luogo abbastanza strano dove sviluppare un videogioco, senz'altro non lo è per dare i natali a uno scrittore come Andrzej Sapkowski. Questi è l'autore del ciclo fantasy "The Witcher", cui è ispirato l'omonimo gioco per PC che ha come protagonista il cacciatore di mostri Geralt. La trama dell'avventura si prospetta interessante e ricca di colpi di scena, grazie a una struttura narrativa che offre molto spazio al libero arbitrio del giocatore, il quale si dovrà muovere in un mondo dominato da leggi spietate che vanno ben oltre la semplice distinzione fra il bene e il male. Ciò che colpisce di *The Witcher* è, però, il sapiente uso del motore grafico Aurora di *Neverwinter Nights*, che raggiunge livelli qualitativi ed evocativi insperati grazie anche al cupo tocco artistico dell'illustratore Damian [illegible].

GENERE: GDR
SVILUPPATORE: CD PROJEKT
CASA: ATARI
INTERNET: **www.thewitcher.com**
USCITA: 2007
ATTESA: 4/5

L'ingresso nella città di Vizim è una buona occasione per apprezzare la cura del paesaggio.

WARREN SPECTOR – PRESIDENTE DI JUNCTION POINT STUDIOS

LO CONOSCIAMO PER: *SYSTEM SHOCK* e *DEUS EX*

Perché sono così interessato a *Spore*? Per lo stesso motivo per cui chiunque altro sul pianeta lo è: è splendido da vedere, assolutamente originale e sembra non prendersi troppo sul serio. Non vedo l'ora di "creare" qualcosa e di poterlo condividere con altra gente. *Spore* è un miscuglio di tanti giochi e generi.

CRYSIS

C'È ARIA DI CRISI, MA NON PER CRYTEK

Sin dall'inizio della loro storia, i videogiochi non hanno fatto altro che tentare di riprodurre la realtà in modo sempre più verosimile. Adesso, con il supporto dei processori multi-core, le nuove schede grafiche e le DirectX 10, siamo sul punto di conseguire un ulteriore traguardo nella lunga strada verso il fotorealismo: strada che, *Crysis* pare aver percorso a passo spedito e con incredibili risultati. "Ogni luce genera dei raggi volumetrici", ha detto Cevat Yerli, presidente di Crytek, "e in *Crysis* ognuno di essi è presente e interagisce con tutti gli oggetti circostanti, dagli alberi fino al più piccolo filo d'erba." Se ci si stupisce di fronte alla luce che penetra attraverso l'acqua di un fiume illuminandone il fondale, non si può che restare sbalorditi nel notare i riflessi dei bagliori negli occhi dei personaggi, di per sé parecchio credibili. Questo, però, è solo l'inizio di un realistico viaggio che ci riserverà parecchie sorprese. *Crysis* è uno sparatutto, ma sparare non è mai stato così divertente.

GENERE: FPS
SVILUPPATORE: CRYTEK
CASA: EA
INTERNET: www.crysis-game.com
USCITA: INIZIO 2007
ATTESA:

Il dispiegamento di forze è notevole: anche sul piano grafico, oltre che su quello militare.

SHADOWRUN

DAL GIOCO DI RUOLO ALLO SPARATUTTO MULTIPLAYER

GENERE: FPS MULTIPLAYER
SVILUPPATORE: FASA INTERACTIVE
CASA: MICROSOFT GAMES STUDIOS
INTERNET: www.shadowrun.com
USCITA: 2007
ATTESA:

Per la maggior parte della gente, probabilmente, il nome "Shadowrun" è semplicemente il titolo di un videogioco attualmente in via di sviluppo sia per PC, sia per Xbox 360. Per gli appassionati dei giochi di ruolo fantasy e cyberpunk, però, quello di "Shadowrun" è un vero e proprio universo parallelo, da cui hanno tratto ispirazione molti libri e che si appresta ad affollare i sistemi operativi Windows Vista di orchetti e curiose armi futuristiche. In questo caso, comunque, l'unica cosa che il titolo sviluppato da FASA Interactive avrà in comune con l'omonimo GdR cartaceo (edito dalla stessa azienda nel 1989) è l'ambientazione, poiché la direzione intrapresa per quanto riguarda la struttura di gioco è quella tipica di uno sparatutto multiplayer in prima persona, che vedrà combattersi due diverse fazioni, a suon di armi e magie.

Come più volte sottolineato dalla comunità dei fan, il gioco si discosta parecchio dall'originale GdR.

LOUIS CASTLE – VICEPRESIDENTE DI EA LOS ANGELES

LO CONOSCIAMO PER: LA SERIE *COMMAND & CONQUER*

Oltre che a *C&C 3* e a *Medal of Honor: Airborne*, la mia attenzione va a *Spore*. Sono sempre stato un fan dei "simulatori di divinità" e Will è il più grande esperto in questo campo. Sono particolarmente incuriosito dalla possibilità di condividere le proprie creature con altre persone di una community.

HALO WARS

MASTER CHIEF SI ALLEA CON I RE DI *AGE OF EMPIRES*

L'universo narrativo di *Halo* è perfetto per uno strategico in tempo reale.

Conosciamo tutti Ensemble Studios, il geniale gruppo che con *Age of Empires* ha gettato i semi di un genere che non accenna a perdere popolarità. Questi sviluppatori sono alle prese con il mondo delle console, intenti a creare un RTS ambientato nell'universo di *Halo*. L'idea è ottima, sia per il fascino dell'ambientazione creata da Bungie, sia per il vasto campionario di soldati e veicoli che gli appartiene. Siamo certi che ci sarà da divertirsi e siamo curiosi di vedere quale sarà il frutto dell'alleanza tra gli studi di Ensemble e il fantascientifico mondo della mascotte di Xbox. Non ci sono ancora annunci ufficiali riguardo una versione per PC, ma, considerando la politica di Microsoft, possiamo *quasi* dormire sonni tranquilli, pregustando il momento in cui muoveremo falangi di soldati Spartan a colpi di mouse. Non è da escludere che Ensemble rivoluzioni il genere che ha portato alla fama, dandogli nuova linfa e imponendo un nuovo standard di qualità.

GENERE: RTS
SVILUPPATORE: ENSEMBLE STUDIOS
CASA: MICROSOFT GAME STUDIOS
INTERNET: **www.halowars.com**
USCITA: 2007
ATTESA:

EUROPA UNIVERSALIS III

LA STORIA DI PARADOX NON HA PIÙ CONFINI

Il terzo capitolo della serie di *Europa Universalis* sarà un profondo gioco di strategia, in cui prenderete le redini di uno dei 250 paesi del mondo per guidarlo durante il periodo che va dal 1453 al 1789. Rispetto al precedente episodio ci sono molte novità, che coinvolgono l'interfaccia, più semplice ed accessibile anche ai meno esperti, e alcune importanti meccaniche. La più significativa riguarda un approccio più flessibile agli avvenimenti storici, che lasceranno spazio per eventi inaspettati, garantendo maggior libertà e aggiungendo un pizzico d'emozione in più a ogni partita. Anche il comparto grafico, pur rimanendo nei confini degli strategici, sfoggerà una nuova mappa, ricca di informazioni e interamente in tre dimensioni.

GENERE: STRATEGICO
SVILUPPATORE: PARADOX INTERACTIVE
CASA: PARADOX INTERACTIVE
INTERNET: **www.paradoxplaza.com**
USCITA: PRIMO TRIMESTRE 2007
ATTESA:

Ci saranno più informazioni su schermo, e il numero di finestre di pop up sarà ridotto drasticamente.

SCOTT MILLER – DIRETTORE, 3D REALMS

LO CONOSCIAMO PER: *DUKE NUKEM 3D*

Il mio desiderio va a *The Burning Crusade*: ho lasciato Kroz (il mio guerriero di sessantesimo livello, chiamato come il primo shareware pubblicato da Apogee) a mio figlio, ma non esiterò a riprendermelo per la corsa verso il settantesimo.

COMMAND & CONQUER 3

METTETEVI COMODI E, STAVOLTA, STATE SOLO A GUARDARE

Sarà davvero difficile "guardare e non toccare" mentre qualcun altro si darà da fare con la sua partita di *Command & Conquer 3*, ma la novità proposta da EA non manca di sollevare curiosità. Di cosa stiamo parlando? Semplicemente della possibilità di condividere in tempo reale con degli "spettatori" la nostra sessione di gioco di *C&C*, affidando anche a un abile commentatore la telecronaca degli eventi. Il tutto, scaricando semplicemente un client apposito e senza la necessità di possedere una copia del gioco. Naturalmente, gli utenti più esperti e più esibizionisti saranno ben lieti di dimostrare al mondo il proprio valore, ma anche le nuove leve non avranno di che lamentarsi: gli sviluppatori assicurano che *C&C* garantirà sia una grande flessibilità agli strateghi professionisti, sia un'equilibrata curva di apprendimento per chi non ha troppa dimestichezza con gli RTS. È proprio il caso di dire "staremo a vedere" e, considerando la qualità degli effetti grafici, sarà un gran bello spettacolo.

GENERE: RTS
SVILUPPATORE: EA LOS ANGELES
CASA: EA
INTERNET: **www.ea.com/commandandconquer**
USCITA: PRIMAVERA 2007
ATTESA:

I commentatori avranno a disposizione anche efficaci sistemi per evidenziare i punti cruciali della partita.

FERRARI PROJECT

I CREATORI DI *GTR 2* DOMANO IL CAVALLINO RAMPANTE

GENERE: GUIDA
SVILUPPATORE: BLIMEYI GAMES
CASA: 10TACLE STUDIOS
INTERNET: **www.blimeygames.com**
USCITA: 2007
ATTESA:

Da un connubio come quello tra gli sviluppatori di Blimeyi Games e l'italianissima casa di Maranello ci si possono aspettare solo grandi cose. I primi, capitanati da Ian Bell, sono fuoriusciti da SimBin, cui dobbiamo prestigiose simulazioni automobilistiche del calibro di *GTR 2* e *GT Legends*. La seconda non ha bisogno di presentazioni. Si sa ancora ben poco di questo "progetto Ferrari", di cui non si conosce nemmeno il titolo, ma 10Tacle Studios assicura che tutti gli accordi del caso sono stati presi e che si tratta solo di aspettare. L'idea degli sviluppatori è di creare un gioco che possa allinearsi con la qualità, lo stile e la storia del marchio Ferrari, il che, ovviamente, dovrebbe concretizzarsi in modelli fisici delle vetture dettagliatissimi ed eleganti. Per adesso, teniamo la marcia in folle in attesa di una partenza a razzo.

Non sono ancora state distribuite immagini "ufficiali" del gioco, a parte questo modello di vettura.

BILLY ROPER – AMMINISTRATORE DELEGATO DI FLAGSHIP STUDIOS

LO CONOSCIAMO PER: LE SERIE DI *WARCRAFT*, *DIABLO* E *STARCRAFT*

Con tutta l'abbondanza di giochi prevista per questo 2007, è proprio difficile sceglierne uno. Sono incuriosito dalle possibilità di *Spore*, eccitato dalla grafica di *Crysis*, ma forse le mie preferenze vanno a *Supreme Commander*. Non c'è nulla di meglio che comandare un gigantesco ragno meccanico!

BIOSHOCK

PREVEDERE L'IMPREVEDIBILE È LA NUOVA SFIDA DEGLI FPS

GENERE: FPS
SVILUPPATORE: IRRATIONAL
CASA: 2K GAMES
INTERNET: **www.2KGames.com/BioShock**
USCITA: 2007
ATTESA:

Piccolo quiz per gli appassionati: avete mai sentito parlare del "rocket jumping" di *Quake*? Bene, si tratta della scoperta di un fan attorno al cui utilizzo sono stati disegnati, in seguito, interi livelli di gioco: in poche parole, consiste nella possibilità di lanciare il personaggio a grandi distanze usando la potenza delle esplosioni. Qualcosa, insomma, che non è stato previsto dai programmatori, ma che ha aperto la strada a una serie infinita di possibilità. Bene, in *Bioshock* , tali sorprese saranno all'ordine del giorno e a completa disposizione del giocatore. "*Bioshock* è lo sparatutto in prima persona che Irrational ha sempre sognato di creare," ha detto il co-fondatore della compagnia, Ken Levine, "è il gioco che muterà il modo di concepire gli FPS". Per creare un mondo dalle infinite possibilità, gli sviluppatori hanno inserito quintali di potenziamenti per le armi, oltre 80 modificatori genetici (Plasmid) e, naturalmente, una fisica solidissima. Noi, ovviamente, non vediamo l'ora di partire all'assalto della città di Rapture.

Fra i poteri dei Plasmid, rientra un'utilissima abilità telecinetica che non mancherà di dare soddisfazioni.

WARHAMMER ONLINE

IL PROSSIMO AUTUNNO CI SI MARTELLA ANCHE ONLINE

Dopo alterne vicende che, qualche anno fa, hanno visto il succedersi dell'annuncio di *Warhammer Online* e, a breve distanza, il relativo annullamento nel 2004, il faticoso cammino verso la gloria online del famoso "gioco di miniature" di Games Workshop pare aver trovato la giusta via. Sul sito ufficiale, mese dopo mese, compaiono nuovi trailer che svelano alcune delle componenti fondamentali del titolo Mythic: per chi non lo sapesse, lo scenario in cui si svolge questo MMORPG è quello del perenne conflitto fra due alleanze, Ordine e Distruzione, ciascuna suddivisa in tre diverse armate. Se volete avere l'occasione di partecipare al beta testing di *Warhammer Online*, non dimenticate di tenere d'occhio il sito e incrociate le dita per essere fra i pochi fortunati che proveranno il gioco in anteprima.

GENERE: MMORPG
SVILUPPATORE: MYTHIC ENTERTAINMENT
CASA: EA
INTERNET: www.warhammeronline.com
USCITA: autunno 2007
ATTESA:

Insieme a Impero e Alti Elfi, i Nani fanno parte della compagine dell'Ordine.

JOHN JOHNSON – PRODUTTORE DI RELIC ENTERTAINMENT

LO CONOSCIAMO PER: *COMPANY OF HEROES*

Sono abbastanza curioso di vedere *S.T.A.L.K.E.R.*, non riesco a immaginare come abbiano fatto a mischiare gli elementi di uno sparatutto in prima persona con quelli di un GdR e la storia sembra abbastanza intrigante.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

IL FUTURO DEGLI FPS BELLICI PIOVE DAL CIELO

La Seconda Guerra Mondiale, da bravi videogiocatori, l'abbiamo vissuta sotto ogni aspetto, dall'azione in trincea alle battaglie aeronavali. *Medal of Honor: Airbone* esplora qualcosa di nuovo, mettendoci nei panni di un paracadutista e facendoci affrontare gli scontri più significativi del conflitto. Prima di ogni missione, ci si lancerà dall'aereo, scegliendo dove atterrare e di conseguenza cambiando l'approccio tattico. È un espediente ricco di potenzialità, che potrebbe spezzare la proverbiale linearità di gran parte degli FPS. Il sistema di gioco, seguendo la tradizione della serie, sarà una via di mezzo tra il realismo, garantito anche dalla grafica e dall'Unreal Engine 3, e la semplicità. L'altra novità promessa da EA è un'Intelligenza Artificiale più sofisticata, in grado di sfruttare a proprio favore le asperità del terreno e le coperture che offre. Salvo colpi di scena, dunque, avremo un ennesimo *Medal of Honor* degno del nome che porta.

GENERE: FPS
SVILUPPATORE: ELECTRONIC ARTS
CASA: ELECTRONIC ARTS
INTERNET: www.moh.ea.com
USCITA: 2007
ATTESA:

La moda degli FPS bellici inizia proprio con *Medal of Honor*. Ci attende un'altra rivoluzione?

STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN

TEMPESTE DI PROIETTILI AD ALTA QUOTA

Conosciamo bene l'abilità di Maddox Games nella creazione di simulatori di volo da combattimento. Sono gli stessi dell'ottimo *Forgotten Battles* e del più recente *Pacific Fighters*, e ora sono di nuovo al lavoro. La loro nuova fatica si chiamerà *Storm of War: Battle of Britain* e riproporrà in maniera realistica la battaglia d'Inghilterra, che vide scontrarsi la RAF e la Luftwaffe durante la Seconda Guerra Mondiale. Il realismo, almeno sulla carta, sarà garantito tanto dai modelli poligonali degli aerei quanto da una fisica migliorata, in grado di simulare con precisione i danni arrecati dal fuoco nemico e i loro effetti sul modello di volo. Inoltre, dobbiamo aspettarci una dettagliata ricostruzione storica, in grado di mandare in visibilio gli appassionati del genere.

Ecco il nuovo abitacolo virtuale, tanto realistico quanto dettagliato.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO
SVILUPPATORE: MADDOX GAMES
CASA: UBISOFT
INTERNET: www.ubi.com
USCITA: 2007
ATTESA:

DAVID NADAL – STUDIO MANAGER, EDEN STUDIOS

LO CONOSCIAMO PER: ***ALONE IN THE DARK***

Sto aspettando *Half-Life 2: Episode Two*. Sono convinto che Valve ci regalerà innovazione, level design di prima categoria e tanto divertimento. E in più, ci sono *Portal* e *Team Fortress 2*.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

LA PAROLA D'ORDINE DEL 2007 È "VARIETÀ"

Dopo l'uscita di *Battlefield 2142*, perché dovremmo essere elettrizzati all'idea di un altro sparatutto futuristico a base di "classi"? Kevin Cloud e Paul Wedgwood (rispettivamente, Produttore Esecutivo e Progettista Capo) tentano di spiegarcelo: "Innanzitutto, scegliere di utilizzare le armi Strogg o quelle GDF modificherà profondamente le dinamiche del combattimento. Le prime sono basate sulla manipolazione dell'energia e della fisica, le seconde, invece, sono di tipo più convenzionale. Naturalmente, questa differenziazione riguarderà non solo le armi, ma anche i veicoli". Insomma, sembra che la sfida fra gli FPS, in quest'anno appena iniziato, punterà parecchio sulla "asimmetricità" degli schieramenti. In aggiunta, nel caso di *Quake Wars*, anche la modalità single player ricoprirà un ruolo fondamentale e potrà contare su struttura e trama in costante evoluzione, fregiandosi di un'importante caratteristica: la varietà, sia nei vari obiettivi proposti, sia nel tipo di approccio a essi.

GENERE: FPS MULTIPLAYER
SVILUPPATORE: SPLASH DAMAGE/ID
CASA: ACTIVISION
INTERNET: www.enemyterritory.com
USCITA: 2007
ATTESA:

■ Fra le armi futuristiche a disposizione, ne figurano alcune con caratteristiche eccezionali.

TABULA RASA

UN COLPO DI SPUGNA AL PASSATO DEGLI FPS

Quest'anno appena iniziato sarà un cruento terreno di scontro per tutte le software house, che stanno facendo l'impossibile per rincorrere l'utopia dell'innovazione, del fotorealismo e – a quanto pare – della "contaminazione". Spuntano i MMORPG/FPS e si tende a creare giochi che mescolino elementi appartenenti a generi diversi. Questo è proprio il caso di *Tabula Rasa* che, oltre a tirare in ballo il latino, propone un mondo persistente in cui si alternano caratteristiche tipiche GdR e fasi di gioco in stile sparatutto. La speranza è che, a tanta diversità, non corrisponda il mancato approfondimento delle varie componenti del gioco, ma tutto sommato siamo ottimisti e aspettiamo il momento di poterci tuffare in una nuova avventura intergalattica, scoprendo le novità riservateci dal suo [illegible] gameplay.

GENERE: MMORPG/FPS
SVILUPPATORE: DESTINATION GAMES
CASA: NCSOFT
INTERNET: http://eu.playtr.com/eu/
USCITA: 2007
ATTESA:

■ Fra tanta abbondanza, speriamo che gli sviluppatori trovino il tempo di creare una grafica all'altezza.

ANTON BOLSHAKOV – PROGETTISTA CAPO DI GSC GAME WORLD

LO CONOSCIAMO PER: *S.T.A.L.K.E.R.*

L'inizio di questo 2007 sarà ricco di FPS come *Crysis*, *UT 2007*, e *Half-Life 2: Episode Two*. Il mio preferito è *Crysis*, perché conosco i ragazzi di Crytek dai tempi di *Far Cry* e sono curioso di scoprire cosa sono stati in grado di fare. Penso valga lo stesso per loro, per quanto riguarda il nostro *S.T.A.L.K.E.R.*

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: IL BIANCO CONSIGLIO

LA TERRA DI MEZZO SPALANCA LE PORTE A NUOVE AVVENTURE

Tolkien e il suo mondo rappresentano un'inesauribile fonte di avventure, da gustare fino all'ultima goccia per la gioia di tutti gli appassionati, che non vedono l'ora di tornare nella Terra di Mezzo a vivere nuove, entusiasmanti imprese. Electronic Arts non se lo fa ripetere due volte e, ad anni di distanza dall'uscita del film sulla trilogia de "Il Signore degli Anelli", rispolvera la sua inossidabile licenza e mette in cantiere un nuovo GdR a base di Hobbit e stregoni. Le vicende de *Il Bianco Consiglio* si svolgeranno indipendentemente rispetto a quelle dei ben noti libri e lo scopo del gioco consisterà nel diventare un eroe degno di appartenere all'alto comando delle Razze Libere, scegliendo di impersonare un umano, un nano, un elfo o uno hobbit. Si tratterà di una ghiotta occasione per viaggiare fra i vasti luoghi nati dalla fantasia di Tolkien, valorizzati grazie a una sorprendente grafica di ultima generazione.

GENERE: GDR
SVILUPPATORE: EA
CASA: EA
INTERNET: www.ea.com/lotr/white_council/
USCITA: fine 2007
ATTESA:

La trama inizierà nella zona nord della Terra di Mezzo, ed EA promette un grande livello di personalizzazione del personaggio.

S.T.A.L.K.E.R.

TRA LA REALTÀ E LA FINZIONE DELLE CATASTROFI NUCLEARI

GENERE: FPS/GDR
SVILUPPATORE: GSC GAME WORLD
CASA: THQ
INTERNET: www.stalker-game.com
USCITA: inizio 2007
ATTESA:

È stato annunciato nel 2001, previsto per il 2003 e, finalmente, sembra pronto per vedere la luce in questo 2007 appena iniziato. Stiamo parlando di *S.T.A.L.K.E.R.*, un inquietante sparatutto/GdR ambientato nei luoghi della catastrofe nucleare di Chernobyl. Secondo la finzione del libro cui il gioco si ispira, la centrale atomica è esplosa una seconda volta nel 2006, contaminando ulteriormente la zona e rendendola covo di strane creature mutanti che renderanno la vita difficile agli Stalker, gruppo a cui apparterrà l'alter ego del giocatore, incaricati di recuperare alcuni artefatti. Probabilmente a causa degli anni trascorsi, a una prima occhiata la grafica sembra un po' datata, ma il lavoro svolto per riprodurre fedelmente i luoghi della tragedia è senz'altro ammirevole. Per scoprire il risultato di questo lavoro durato ben sei anni, dovremo aspettare ancora un paio di mesi.

Il sito ufficiale del gioco propone un interessante database sugli avvenimenti di Chernobyl e vale la pena dargli un'occhiata.

RICCARDO CANGINI – ARTEMATICA

LO CONOSCIAMO PER: ***JONATHAN DANTER – NEL SANGUE DI GIUDA***

Assassin's Creed è indubbiamente il gioco che aspetto con più "ansia", e non solo perché mi ha stupito all'E3, ma perché è un genere che, se coadiuvato da una buona regia, grafica e colonna sonora, riesce a divertirmi.

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

GORDON FREEMAN CONTRO LA FINE DEL MONDO, PARTE SECONDA

Dopo l'incredibile *Half-Life 2*, Valve ha deciso di proporci un seguito sotto forma di trilogia, la cui prima parte è uscita qualche mese fa. Aveva un prezzo molto ridotto e durava poco più di cinque ore. È poco, ma l'esperienza era così realistica e avvincente che non possiamo fare altro che aspettare il secondo episodio, che promette colpi di scena, rivelazioni sconcertanti e la morte di uno dei personaggi principali. Inoltre, ad arricchire l'invitante pacchetto, ci saranno altri due giochi, slegati dalla trama, ma non per questo meno divertenti. Il primo è *Team Fortress 2*, un frenetico sparatutto multiplayer basato sul motore Source, mentre il secondo è *Portal*, un machiavellico rompicapo sotto forma di FPS. Prende ispirazione da *Narbacular Drop*, un gioco freeware disponibile da tempo su Internet, e promette di spremere le nostre meningi e di riempirci di uno stupore simile a quello generato dai quadri di Escher.

GENERE: FPS
SVILUPPATORE: VALVE
CASA: VALVE
INTERNET: **www.steampowered.com**
USCITA: ESTATE 2007
ATTESA: 5/5

Cosa accadrà alla povera Alyx? Sopravviverà al secondo episodio?

VANGUARD

FINALMENTE IL NUOVO MMORPG DEI CREATORI DI EVERQUEST

GENERE: MMORPG
SVILUPPATORE: SIGIL GAMES
CASA: KOCH MEDIA
INTERNET: **www.joinvanguard.com**
USCITA: 2007
ATTESA: 4/5

Un titolo che sembra voler recuperare alcune tra le cose migliori dei MMORPG classici, senza trascurare le opportunità offerte dalla tecnologia contemporanea.
Tre continenti vastissimi sono ispirati al Medioevo, all'Estremo Oriente e alle visioni delle "Mille e una Notte". In *Vanguard*, l'intero mondo è aperto e accessibile contemporaneamente a tutti i personaggi. Questi ultimi potranno acquistare case, che verranno materialmente posizionate sulla mappa, e navi di varie dimensioni. Non mancheranno le cavalcature e alcune di queste saranno creature volanti come grifoni, viverne e draghi. La possibilità di battaglie navali e combattimenti aria-aria e aria-terra sarà oggetto di una delle prime espansioni.

Vanguard consentirà di personalizzare i personaggi fin nei minimi dettagli.

I giocatori potranno acquistare abitazioni e sedi di gilde, ingrandendo i centri abitati già presenti nel gioco.

ANTONIO FARINA – MILESTONE

LO CONOSCIAMO PER: ***SCREAMER***

Il mio sogno per il 2007 sarebbe di riuscire a giocare a *Half-Life 2*, che giace incellophanato da quando è uscito. Sognerei, quindi, 15 giorni tutti per me, per tracannare d'un fiato il fantastico lavoro di Valve con annessi e connessi. Dopo tanto guidare imbrigliati in una pista, non c'è nulla di meglio di un buon FPS.

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

I VERI LUPI DI MARE SI MUOVONO IN PROFONDITÀ

Emergerà con la bella stagione il quarto episodio della fortunata serie di *Silent Hunter*, la simulazione di Ubisoft dedicata al mondo dei sommergibili. Come suggerisce il titolo, solcheremo le acque dell'oceano Pacifico nel corso della Seconda Guerra Mondiale e potremo ammirare ben 75 diversi tipi di mezzi navali, splendidamente dettagliati (fra cui, per esempio, i battelli statunitensi di classe Gato e l'ammiraglia giapponese Yamato).
La modalità single player prevede oltre quindici mappe di gioco, mentre per quanto riguarda il multiplayer sono previste sia delle modalità in cooperativa, sia altre in cui sfidarsi come avversari. In LAN, l'esperienza è aperta a otto giocatori, che si riducono a quattro in caso di connessione tramite Internet. *Silent Hunter 4* è il classico titolo per molti, ma non per tutti, e farà la gioia degli appassionati di sottomarini, grazie a un comparto grafico che si prevede solido ed evocativo e a una struttura di gioco intrigante, basata su un raffinato sistema di evoluzione dell'equipaggio.

GENERE: SIMULAZIONE DI SOMMERGIBILE
SVILUPPATORE: UBISOFT ROMANIA
CASA: UBISOFT
INTERNET: **http://silenthunter4.uk.ubi.com/**
USCITA: PRIMAVERA 2007
ATTESA:

I nuovi effetti di fumo sono tanto realistici, quanto spettacolari.

SAM & MAX: SITUATION: COMEDY

ATTO SECONDO PER LE AVVENTURE A PUNTATE DI TELLTALE

Senza distinzione per buoni e cattivi, quest'anno la Befana porterà il secondo episodio della serie a puntate che ha come protagonista il duo di detective più strano del pianeta. *Sam & Max: Situation: Comedy* vedrà la coppia alle prese con uno show televisivo durante il quale la conduttrice, Myra Stump, ha preso in ostaggio il suo pubblico. Starà a voi scoprire cosa si celi dietro questo insano gesto, e raccogliere tutti gli indizi necessari cimentandovi anche in un programma di cucina degno del Gambero Rosso, ma con quel pizzico di follia in più che costituisce l'ingrediente fondamentale di tutte le avventure di Sam e Max. Il gioco sarà distribuito online, così come il precedente *Culture Shock*, e sarà disponibile per il mercato europeo nei primi mesi del 2007 al prezzo di sette euro circa.

Gli utenti del servizio GameTap potranno mettere le mani sul gioco con qualche giorno di anticipo.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA
SVILUPPATORE: TELLTALE GAMES
CASA: TELLTALE GAMES
INTERNET: **www.telltalegames.com/samandmax**
USCITA: INIZIO 2007
ATTESA:

RICHARD GARRIOT – PRODUTTORE ESECUTIVO, NCSOFT

LO CONOSCIAMO PER: LA SERIE DI *ULTIMA*

Sono curioso di vedere cosa combinerà il team di *Guild Wars*. Hanno sviluppato una proprietà intellettuale interessante, con un diverso modello finanziario. Profezie, fazioni, titoli... chissà cosa si inventeranno!

FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER

LA BATTAGLIA DI KURSK RICREATA ALLA PERFEZIONE SU PC

La battaglia di Kursk fu il più grande scontro tra carri armati della storia, e fu il momento decisivo della campagna tedesca in Russia durante la Seconda Guerra Mondiale. Gli sviluppatori di Nival hanno scelto di sfruttare questo scenario per creare un RTS il cui principale obiettivo è una ricostruzione storica perfetta. Dopo attenti studi, infatti, hanno riprodotto fin nei minimi dettagli tutti i campi di battaglia, stando attenti a mettere negli stessi punti gli edifici, le fortificazioni e gli accampamenti. Per questo motivo, la trama sarà perfettamente lineare e non consentirà di scegliere le missioni o di cercare finali alternativi. Per sopperire a tale mancanza, però, sarà possibile sbloccare delle parti aggiuntive delle campagne single player, adempiendo a tutti gli obiettivi secondari mano a mano che si presenteranno. Insomma, pare che la moda degli RTS bellici sia ancora in perfetta salute, e che gli appassionati del genere vivranno un 2007 molto intenso.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE
SVILUPPATORE: NIVAL INTERACTIVE
CASA: PARADOX INTERACTIVE
INTERNET: **www.nival.com**
USCITA: FEBBRAIO 2007
ATTESA:

La fedeltà storica è un obiettivo importante per Nival, è *Frontline* ne è la prova.

Voci di corridoio

Quando una software house decide di annunciare il proprio prodotto? Apparentemente, la risposta potrebbe essere "quando ne ha voglia", ma in realtà i grandi colossi dei videogiochi hanno spesso delle strategie molto complesse. Ecco, quindi, che mentre id ha iniziato a parlare di *Quake Wars* subito dopo *Doom 3*, Ubisoft non ha ancora confermato dei seguiti che diamo per certi, come *Far Cry 2*. Inoltre, la versione PC di parecchi giochi console esce con qualche mese di ritardo, come è capitato per *Ghost Recon* o *Splinter Cell*. Di seguito, riportiamo una lista di titoli annunciati, oppure appena sussurrati, o di cui si vocifera da tempo. Non si tratta di notizie sicure al 100% e sta a voi decidere a cosa credere, dunque scorrete la lista e lasciatevi andare con la fantasia:

Call of Duty 4: le voci su Internet impazzano. ***Knights of the Old Republic 3*** e ***Star Wars Battlefront 3***: LucasArts è ferma da parecchio tempo e il "demo" presentato allo scorso E3, in cui si mostrava quello che riusciva a fare il suo nuovo motore grafico, ci ha fatto venire l'acquolina in bocca. Scommettiamo, poi, che presto avremo notizie di una nuova espansione di ***World of Warcraft*** e di un nuovo capitolo del suo antagonista ***Guild Wars***. Bethesda non ha ancora fatto sapere nulla di ***Fallout 3***, ma sappiamo che è in sviluppo nei loro dungeon. Che dire di ***Duke Nukem Forever***, in sviluppo da così tanto tempo che, se continua così, uscirà su HD-DVD? Siamo tranquilli che un nuovo ***Need for Speed***, un nuovo ***Pro Evolution Soccer***, un nuovo ***FIFA*** e un nuovo ***Splinter Cell*** non tarderanno a farsi annunciare, più splendenti che mai, grazie al fatto che le console della nuova generazione sono nei negozi (Xbox 360 da oltre un anno, PlayStation 3 a breve). Anche per questo motivo, siamo positivi in merito all'incarnazione PC di un gioco come ***Dead Rising***. Sul fronte "solo PC", non ci stupirebbe di scoprire, a breve, un nuovo gioco di id Software, un attesissimo ***World of Starcraft*** e l'inevitabile ***Far Cry 2***, sviluppato da Ubisoft e non da Crytek. Sarebbe parimenti ridicolo pensare che EA non abbia in mente di pubblicare un altro seguito per ***The Sims***. E vogliamo parlare di ***Total War***? *Medieval II* è stato sviluppato dagli studi australiani di Creative Assembly, siamo sicuri che quelli in Gran Bretagna non sono stati con le mani in mano per due anni!

GIOCHI COMPUTER

JOHN WOO PRESENTS: STRANGL

John Woo, il regista di culto del cinema di Hong Kong, fa una spettacolare incursione nel mondo dei videogiochi, promettendo un rivoluzionario sistema di controllo, tanta azione e un mondo tutto da distruggere.

SONO passati degli anni da quando Remedy stupì il mondo dei PC con *Max Payne*. Il suo sistema di gioco, centrato sull'ormai celebre Bullet Time, era destinato a lasciare il segno, generando schiere di imitatori in tutti i generi, dall'azione alla guida. Ma questo geniale "rallentamento del tempo", così come gran parte dello stile spettacolare ed esplosivo di *Max Payne*, non era interamente farina del sacco di Remedy. L'ispirazione di tutte quelle sparatorie coreografiche veniva da John Woo, regista del film di culto "Hard Boiled" nonché capostipite di un intero genere cinematografico. Il riferimento era così esplicito, che il livello di difficoltà più elevato del gioco si chiamava proprio "Hard Boiled", e che la parola d'ordine per entrare in una stanza era "John Woo".

Ora John Woo, quello vero, si appresta a entrare sul serio nel mondo dei videogiochi, e si direbbe determinato a farlo dalla porta principale. Si è alleato con Midway, ha reclutato un po' di programmatori di talento e ha dato il via ai lavori su *Stranglehold*, il seguito ufficiale di "Hard Boiled". Insomma, per la prima volta, il secondo episodio di un film sarà rappresentato da un videogioco e sarà seguito passo per passo dal suo creatore. L'idea è allettante, e ci ha spinto a interrogare i programmatori su tutti i dettagli di questo titolo, che promette di rivoluzionare l'azione e la giocabilità proprio come fece *Max Payne*. Innanzitutto, lo stile della pellicola originale è stato mantenuto perfettamente intatto, sia dal punto di vista delle ambientazioni, sia da quello della recitazione. Cammineremo per le strade più malfamate di Hong Kong, frequentando i locali peggiori e avendo a che fare con i criminali più pericolosi. Il protagonista sarà ancora una volta Tequila, interpretato da Chow Yun Fat in persona.

DOPPIO DIVERTIMENTO

Due pistole sono meglio di una. È questa la legge dei film di John Woo, che hanno lanciato la moda del "dual wielding" (ossia l'atto di maneggiare due armi contemporaneamente), parte integrante dei videogiochi d'azione da molti anni. *Stranglehold* non farà eccezione e regalerà un campionario di armi sufficiente a equipaggiare un intero manipolo di soldati.

Ecco Tequila, con le sue due inseparabili pistole e la sua inconfondibile faccia arrabbiata.

In alcuni momenti, *Stranglehold* ricorda i vari *Tony Hawk's*, con l'unica differenza che qui, oltre a "grindare", bisogna anche sparare.

Il realismo non si ferma alla distruzione e si estende anche al modo in cui gli oggetti si muovono quando vengono colpiti.

TRAMA E PALLOTTOLE

La trama di *Stranglehold* è una storia di violenza, malavita e mafia, e vedrà Tequila precipitare in una spirale di omicidi e pallottole. Suo zio James Wong, capo di una delle più potenti triadi di tutta Hong Kong, lo ha reclutato per recuperare sua figlia e sua nipote, rapite e tenute in ostaggio. Tequila braccherà i criminali giorno e notte, seguendoli dalle peggiori strade di Kowloon fino ai quartieri più prestigiosi di Chicago.

Cammineremo per le strade più malfamate di Honk Kong, frequentando i locali peggiori e avendo a che fare con i criminali più pericolosi

Si tratta dell'attore originale del film, che ha prestato le sue fattezze e le sue doti recitative alla causa del gioco. L'unico ritocco che ha subito è stato un bel lifting digitale, con cui sono state eliminate le rughe che i suoi trent'anni di carriera gli hanno procurato. Tutto è rifinito alla perfezione, dunque, dagli sporadici dialoghi alle eleganti coreografie che prendono vita durante le sparatorie. Ma come è stato possibile ricreare su un PC tutti gli eccessi di John Woo? E come sono riusciti, soprattutto, a replicare il ritmo frenetico delle sue opere? La risposta sta in alcune audaci scelte in fase di sviluppo, che hanno portato alla creazione di un sofisticato sistema di danni ambientali e a un'interfaccia semplice, minimale, in grado di adattarsi a diversi contesti.

Tutti gli impatti e le esplosioni saranno gestiti dal Massive D (abbreviazione di Massive Destruction, ossia "distruzione massiccia"), un sofisticato motore in grado di ridurre in briciole ogni singolo elemento dello scenario. Per esempio, Hong Kong è famosa per i suoi caratteristici quartieri, composti interamente da fragili case di legno: il nostro Tequila le metterà a ferro e fuoco, passando attraverso i muri e aprendo buchi su soffitti e pavimenti. In questo modo, la struttura dei livelli non sarà più fissa e predefinita come nei giochi odierni, e diventerà duttile come argilla nelle mani del videogiocatore, che sarà libero di esplorarla anche in verticale, decidendo se passare sui tetti o se abbattere qualunque parete osi fermarlo.

Probabilmente, i lettori più smaliziati staranno storcendo il naso, pensando a quanti sviluppatori millantino scenari completamente distruttibili per poi deludere le aspettative. Ebbene, *Stranglehold* è diverso. Tutto quello che si romperebbe nella realtà finirà in frantumi anche nel gioco, reagendo diversamente in base al materiale. Un divano o un tavolo di legno cederanno facilmente sotto i colpi di un mitragliatore, mentre neanche una bomba smuoverà una scalinata d'acciaio. Questa totale libertà nella distruzione ha due importanti conseguenze, che pongono delle grandi sfide agli addetti ai lavori. La prima, prevedibilmente, riguarda l'Intelligenza Artificiale, costretta a reagire a un mondo che cambia in continuazione.

Immaginiamo che Tequila entri in una stanza, devastando con una raffica ben assestata il tavolino ribaltato dietro cui si riparava uno dei nemici. Costui sarà costretto a guardarsi intorno, cercando di schivare le pallottole del nostro eroe per trovare, in pochi secondi, una nuova copertura. Il discorso si complica ulteriormente se si pensa ai livelli più complessi, che lasciano al giocatore la possibilità di esibirsi in attacchi dall'alto o in spettacolari imboscate. Ci vuole

Tequila si nasconde, ma per pochi secondi. La parola "stealth" non esiste nel suo vocabolario.

MEXICAN STANDOFF

I film di John Woo sono celebri per alcuni momenti di tensione, noti come Mexican Standoff, nei quali due personaggi si guardano in faccia puntandosi addosso le pistole. Questo succederà anche in *Stranglehold*, attivando una sorta di minigioco che permetterà, in caso di buona esecuzione, di iniziare lo scontro con un piccolo vantaggio. L'idea è furba, e si presta tanto al sistema di gioco quanto al ritmo della narrazione, intrigante e teso nonostante i pochissimi dialoghi.

Sparare con le pistole incrociate è inutile, ma incredibilmente coreografico.

Le sparatorie, come nei film di Woo, sono dei veri e propri balletti della morte, eleganti nonostante la loro violenza.

un'intelligenza di nuova generazione, dunque, in grado di ragionare e di considerare un gran numero di variabili nel giro di pochi attimi. Non serve un genio per intuire che è proprio qui che si deciderà il valore di *Stranglehold*, decretando se sarà davvero rivoluzionario come promette o se sarà solo un gioco d'azione con un po' di macerie in più. Considerando le parole degli sviluppatori, però, siamo ottimisti, e pregustiamo la stimolante sfida rappresentata dai nuovi cattivoni virtuali, forti anche di una schiacciante superiorità numerica.

Il secondo problema, prevedibilmente, riguarda proprio i livelli, cui è difficile imprimere una struttura sensata e funzionale. È un'impresa ardua anche nei giochi normali e, visto che qui si può spaccare tutto ciò che capita a tiro, ci vuole una dose extra di ragionamento e uno studio approfondito su tutti i percorsi possibili. I level designer hanno svolto un duro lavoro, dunque, trovando un bizzarro compromesso tra la linearità propria degli sparatutto in terza persona e le molteplici possibilità lasciate dai vari *Grand Theft Auto*. In ogni momento, ci sarà concesso il lusso di decidere se proseguire per la strada più scontata o se esplorare vie alternative, ma alla fine si arriverà sempre e comunque alla stessa conclusione. Tale aspetto, inoltre, potrebbe rivelarsi prezioso per la longevità, spingendo a provare la stessa missione in modi diversi.

L'altra caratteristica che renderà *Stranglehold* un titolo unico nel suo genere è il sistema di controllo, che permetterà di esibirsi in acrobazie degne di un circense con la sola pressione di un tasto. Basterà premerlo nelle vicinanze degli oggetti con cui si potrà interagire, evidenziati da una tenue luce, per attivare le stravaganti mosse di Tequila. Nel livello della sala da tè, per esempio, il nostro eroe potrà saltare sulla ringhiera di una scalinata, scivolandoci sopra come se fosse Tony Hawk, per poi balzare alla fine su un carrello, sparare in entrambe le direzioni e tuffarsi dietro un tavolino, ribaltandolo con un calcio per ottenere un minimo di copertura. Oppure, ancora, sarà in grado di appendersi a un lampadario, dondolarsi e saltare direttamente sul bancone di un bar, riempiendo di piombo chiunque cerchi di fermarlo.

La chiave di queste spettacolari sequenze, dunque, sarà la coordinazione, coadiuvata dalla capacità di prendere decisioni rapidamente. Tutto è esagerato, in perfetto stile John Woo, ma ciò non significa che debba sembrare poco credibile. Midway, per questo motivo, si è concentrata su ogni singolo movimento di Tequila, ricorrendo al motion capture e tentando di evitare i classici errori che vediamo nei videogiochi da dieci anni a questa parte. Per esempio, correndo verso un tavolo e

■ Chiunque abbia apprezzato *Max Payne*, guardando questa immagine dovrebbe avere tanti ricordi. E tanta voglia di giocare a *Stranglehold*.

SCENARI CONTUNDENTI

La forza di gravità, a volte, è la più letale delle armi, e Tequila lo sa bene. Oltre e sparare direttamente sui nemici, infatti, avrà modo di schiacciarli e danneggiarli facendo cadere qualunque tipo di oggetto dall'alto, come l'insegna luminosa che vedete nell'immagine. Non è niente di nuovo, ma grazie al realismo del motore Massive D possiamo aspettarci un elevato livello di accuratezza nelle collisioni e nelle traiettorie con cui piomberanno al suolo gli oggetti.

■ Usare il mobilio dotato di rotelle come mezzo di trasporto è pericoloso, ma adrenalinico. Dunque va fatto assolutamente!

■ Il motore Massive D promette di rivoluzionare i giochi d'azione, tanto nella grafica quanto nella struttura dei livelli.

ATTORI DIGITALI

Chow Yun Fat è uno degli attori più famosi usciti dal cinema di Hong Kong, secondo per fama solo a Bruce Lee. In *Stranglehold* si è prestato sia per il motion capture, sia per la recitazione, rendendo il gioco imperdibile per i tanti appassionati di "Hard Boiled" e degli altri film di John Woo. Peccato che, con i suoi 51 anni, non sia più un giovincello, e che le sue fattezze siano state ritoccate digitalmente affinché ricordesse l'originale Tequila.

I livelli più complessi lasciano al giocatore la possibilità di esibirsi in attacchi dall'alto o in spettacolari imboscate

dimenticandosi di saltare, capita troppo spesso di sbattere contro un odioso muro invisibile, che fa correre a vuoto il protagonista. In *Stranglehold*, invece, la corsa si tramuterà automaticamente in tuffo, spingendo Tequila a sdraiarsi sul mobile in questione, e addirittura a scivolare nel caso sia munito di rotelle. È un piccolo dettaglio, ma è indice di una cura superiore, riservata tanto alle animazioni quanto al sistema di controllo.

A questo punto, manca solo un dettaglio all'appello, il famigerato Bullet Time, il tempo rallentato che consente di mirare con più precisione e di schivare i proiettili. In *Stranglehold* si chiamerà Tequila Time e potrà essere gestito interamente dal computer o attivato manualmente. Nel primo caso, entrerà in gioco durante tutte le azioni spettacolari, permettendo di concentrarsi solo sulla sparatoria, mentre nel secondo verrà richiamato a piacimento, richiedendo maggior coordinazione, ma garantendo una gestione più oculata della risorsa. Infatti, onde evitare eccessivi cali di difficoltà, il Tequila Time si esaurirà brevemente e avrà bisogno di un paio di minuti per ricaricarsi completamente. In ogni caso, sarà un aiuto fondamentale per eseguire le acrobazie e le sequenze più spericolate, utili tanto per godersi lo spettacolo quanto per ottenere i punti stile. Quando se ne saranno ottenuti abbastanza, infatti, con la semplice pressione di un tasto si attiverà una mossa devastante, sufficiente a eliminare qualunque nemico a tiro. In questi momenti, si assisterà a una breve sequenza, durante la quale il buon Tequila darà il meglio di sé con tecniche ancor più esagerate del solito.

Quel che è importante, a parte la coreografia, è che tenere d'occhio tali semplici parametri aggiungerà un pizzico di strategia all'azione, conferendole profondità e rendendola interessante anche per i giocatori più abili.

Durante la nostra chiacchierata, gli sviluppatori non hanno assolutamente voluto svelarci nulla del lato online di *Stranglehold*, limitandosi a dirci che ci sarà e che conterrà tutte le funzioni più desiderabili in un titolo di questo calibro. Ci hanno confermato anche che sarà strettamente competitivo e che non ci si potrà alleare con gli altri giocatori. Dal punto di vista tecnico, invece, abbiamo la garanzia di qualità dell'Unreal Engine 3, sfruttato al massimo e integrato con le meraviglie del Massive D.

Il risultato, a patto di possedere un PC all'altezza della situazione, è veramente impressionante, e non teme il confronto con Xbox 360 e PlayStation 3, le altre piattaforme su cui uscirà il gioco. Tutto sembra uscito da un film di John Woo, dunque, e noi non vediamo l'ora di calarci nel ruolo di attori protagonisti. GIOCHI COMPUTER

L'incontro con il Maestro

JOHN WOO

Gli inviati di GMC sono riusciti a strappare un'intervista al genio dei film d'azione John Woo, e si sono fatti raccontare cosa significhi passare dalla pellicola ai videogiochi e cosa dovremo aspettarci dal suo nuovo progetto *Stranglehold*.

Di cosa parla *Stranglehold*?
Stranglehold è la continuazione delle avventure di Tequila, iniziate nel 1992 con il mio film "Hard Boiled". Chow Yun Fat si calerà ancora una volta nel ruolo di Tequila, prestando la sua voce e le sue fattezze al gioco. *Stranglehold* permetterà alla gente di essere davvero Tequila, eliminando centinaia di nemici, maneggiando armi di grosso calibro e cimentandosi in acrobazie incredibili. Insomma, è un'esperienza simile a un film, ma è totalmente interattiva.

Qual è la differenza tra il raccontare una storia con un film o con un videogioco?
La storia di un videogioco ha bisogno di diversi finali, in base alle prestazioni del giocatore. Questo può creare grandi sfide, specie quando voglio che una particolare scena finisca in una precisa maniera. Fortunatamente, chi ha scritto *Stranglehold* conosce bene entrambi i mezzi (quello videoludico e quello cinematografico), dunque abbiamo comunicato nella stessa lingua. Inoltre, per quanto ci si possa dare da fare con i film, si è sempre molto limitati sul set. Nei videogiochi, invece, l'azione non conosce barriere.

Cosa ne pensi dei videogiochi in generale? Cosa ti ha attirato nel loro mondo?
La possibilità di visualizzare le mie coreografie senza limitazioni è liberatoria. Mio figlio è sempre stato bravo con i videogiochi. Portando le mie idee nel suo mondo ho avuto la sensazione di creare un legame più forte con le generazioni più giovani. I ragazzi possono prendere le mie fantasie e usarle per creare le loro avventure.

Sappiamo che hai altri progetti nel mondo dei videogiochi, ma *Straglehold* è l'unico legato a uno dei tuoi film. Puoi dirci cosa bolle in pentola?
Ho altri giochi in sviluppo e sono legati a dei film cui sto lavorando. Purtroppo, non posso dirvi nulla di più in proposito.

Se *Stranglehold* ottenesse un grande successo, ti piacerebbe continuare le avventure di Tequila? E nel caso, ti piacerebbe farlo sotto forma di film o di videogioco?
Sotto entrambe le forme! Credo che i videogiochi riempiano diverse nicchie nell'intrattenimento.

L'Arena degli Eroi

L'anno appena trascorso ha visto tre "pesi massimi" affrontarsi sul ring dei giochi di ruolo per PC: *Oblivion* di Bethesda, *Gothic 3* di Piranha Bytes e *Neverwinter Nights 2* di BioWare/ Obsidian. Vincenzo Beretta getta uno sguardo indietro, riflettendo su cosa ha funzionato, cosa meno, e su quali insegnamenti potranno essere tratti per il futuro.

ANCHE a uno sguardo superficiale, il 2006 è stato un anno d'oro per i giochi di ruolo e, più in generale, per i giochi per PC con ambientazione fantasy.

Ai tre "pesi massimi" *Oblivion*, *Gothic 3* e *Neverwinter Nights 2* si sono affiancate altre ottime offerte che hanno coperto praticamente ogni sfumatura dello spettro videoludico: dall'azione (con lo "spadatutto" in prima persona *Dark Messiah – Might and Magic*) alla strategia (*SpellForce 2*, *Heroes of Might and Magic V* e *Dominions 3*) passando per i due nuovi titoli della serie *Guild Wars* (un MMORPG che, grazie alla sua solida trama e alla mancanza di un canone di abbonamento mensile, può essere considerato una variante dei tradizionali GdR "offline"), ovvero *Factions* e *Nightfall*.

Malgrado l'elevata qualità di questi titoli, uno sguardo al passato non mostra solo rose e fiori, e da più parti, nelle comunità dei giocatori, non sono mancate le critiche. Le lamentele più comuni che vengono levate verso i moderni GdR sono rivolte a una generale semplificazione della giocabilità (in alcuni casi accusata di livellarsi verso il basso, così da soddisfare le esigenze di eventuali "conversioni" per console) e alla tendenza a curare molto di più gli aspetti tecnici e audiovisivi, a scapito dei contenuti (trama, caratterizzazione dei personaggi, ricchezza narrativa dell'ambientazione...) – mentre una terza critica riguarda le condizioni "tecniche" in cui molti titoli sono pubblicati, con bug e problemi di altro tipo. Quando si guarda alle trame del passato con nostalgia, si ha spesso la tendenza a scremare i ricordi tenendo i migliori. È facile rimpiangere i tempi in cui Origin ci regalava gemme narrative come *Ultima VII* e dimenticare che, negli stessi anni, usciva *Doemonsgate* di GameTek. Detto questo, non vi è dubbio che molti titoli moderni di "alto profilo" non sempre presentano trame e ambientazioni altrettanto "alte". In giochi come *Oblivion* o (in misura minore) *Gothic 3*, la trama principale può essere paragonata a "un filo per stendere i panni", laddove i "panni" sono gli incontri, i paesaggi, le architetture e le altre oggettive meraviglie che rendono il gioco interessante e coinvolgente. "Possibile", si chiedono però in molti, "che, nel XXI secolo, giochi che presentano in ogni loro aspetto un livello di produzione quasi hollywoodiano non riescano, sul piano del racconto, a mettere insieme alcune idee e un paio di personaggi davvero interessanti?"

Una prima risposta è che, a ben vedere, Hollywood soffre dello stesso problema. Ma le ragioni sono più profonde. Robert McKee, uno dei più rinomati teorici americani di scrittura creativa, sottolinea che è molto più semplice e rassicurante raccontare una storia con "tutti i congiuntivi giusti", piuttosto che imbastire "una storia interessante".

IL MESSIA DI NUOVE BATTAGLIE

Malgrado l'ambientazione fantasy e la libera progressione in una varietà di abilità de parte del personaggio principale, *Dark Messiah – Might and Magic* non è un GdR. Il bel gioco di Ubisoft, però, presenta diversi elementi che ci piacerebbe vedere, in futuro, nel nostro genere prediletto – il primo fra questi è il sistema di combattimento. Non solo il realismo e l'immediatezza sono secondari solo a quelli di un combattimento dal vivo, ma *Dark Messiah* sfrutta in modo estremamente efficace i moderni motori per la gestione delle leggi fisiche. Dire che "il mondo del gioco diviene esso stesso un'arma" non è sbagliato, quando il giocatore è in grado di incendiare la punta di una freccia con una torcia, e quindi di scagliare il dardo ardente per appiccare fuoco a dell'olio sparso intorno ai nemici! Naturalmente, un sistema di questo tipo sarebbe più adatto a titoli in prima o terza persona come *Oblivion*, piuttosto che a GdR improntati sulla gestione di un party quali *Neverwinter Nights 2*, ma è comunque nostra speranza che i creativi di Bethesda e delle altre società prendano nota.

L'ERA DEL DRAGO E DEL BIANCO CONCILIO

I due titoli da tenere attualmente d'occhio nel mondo del GdR per PC sono *Dragon Age* di BioWare e *Il Signore degli Anelli: Il Bianco Consiglio* di EA. Il primo è stato descritto come "Il successore spirituale della serie *Baldur's Gate*", ma con una trama più cupa del solito (i creativi di BioWare hanno indicato il bel ciclo di romanzi del "Trono di Spade" di George R.R. Martin – ed. Mondadori come loro principale fonte di ispirazione). *Il Bianco Consiglio* ci porterà, invece, nientemeno che nella Terra di Mezzo di Tolkien. Per quest'ultimo vi rimandiamo allo speciale dedicato ai giochi del 2007, che inizia a pagina 41.

Graficamente, *Neverwinter Nights 2* ha il livello di dettaglio offerto un tempo dai giochi in prima persona.

Oblivion è stato il primo GdR a mostrare cosa potessero fare le moderne tecnologie.

Pur essendo un MMORPG, *Guild Wars* ha una trama lineare e manca di un canone mensile – elementi che lo avvicinano ai GdR classici.

Con "congiuntivi" McKee non si riferisce alla sintassi dei dialoghi, ma a quegli elementi narrativi tanto stantii quanto funzionali e collaudati: l'eroe riceve un incarico, a metà strada scopre di essere stato usato come pedina e che la realtà è un'altra, nella terza parte del racconto deve far trionfare la verità lottando solo contro tutti; si aggiunga qualche "tema importante", come un messaggio ecologico banale, o "scelte morali controverse" (il gatto della vecchietta lo salvate gratis o chiedete dei soldi?) ed ecco imbastita una trama che soddisferà qualunque produttore stia investendo milioni di dollari nel gioco.

Feargus Urquhart, che nella sua carriera vanta progetti creativamente scintillanti come *Fallout*, *Planescape: Torment* e lo stesso *Neverwinter Nights 2*, scende ancora più in dettaglio: "Alla fine, o uno è un bravo narratore o non lo è. Ma è necessario anche conoscere le caratteristiche del mezzo attraverso cui si racconta: ho lavorato con autori bravissimi, i cui dialoghi, perfetti per lo schermo o il teatro, adattati a un gioco ne rendevano la fruizione insopportabilmente pesante. Cose che, a livello di ritmo, funzionavano benissimo sulla carta diventavano noiose o sconclusionate una volta inserite nel fluire del gioco". Per Urquhart i bravi sceneggiatori di GdR sono autori o piccoli gruppi creativi che conoscono il mezzo così intimamente, da essere in grado di creare contemporaneamente la trama e il gioco, in modo che le idee della prima vengano espresse al meglio dal secondo e viceversa.

Inoltre, pur senza togliere nulla agli artisti grafici, la realizzazione degli aspetti visivi di un mondo fantastico può avvalersi di immediati riferimenti al mondo reale. Un investimento di tempo e denaro può permettere a un team di digitalizzare la cattedrale di Notre Dame, poi, con un software dedicato, di scomporne e ricomporne gli elementi in modo da usarli come base per un'ambientazione del mondo fantastico che sta creando; ma nessun software riuscirà mai a scrivere "Il Trono di Spade" (George R.R. Martin, Mondadori) o *Vampire: Bloodlines*. È questa la ragione per cui le cosiddette proprietà intellettuali, come "Il Signore degli Anelli", i Forgotten Realms e i libri di Harry Potter, sono così contese.

QUANDO GLI INGRANAGGI NON GIRANO

È inutile negare che, talvolta, alcuni titoli molto attesi vengono pubblicati in condizioni tecniche discutibili, ed è di scarsa consolazione notare come questo problema sia tipico in pressoché tutti i generi, non solo nei giochi di ruolo. Purtroppo, nella maggior parte dei casi, le società di sviluppo sono vittime di forze al di fuori del loro controllo: nessuno è contento di pubblicare un prodotto potenzialmente eccellente che, però, verrà aspramente criticato per i suoi limiti tecnici; ma le vastità e la complessità dei nuovi mondi di gioco, la pressione del distributore per uscire entro una certa data, troppa ambizione nel progetto di partenza, o una combinazione di questi fattori sono causa di versioni "1.0" in cui si riscontrano problemi tecnici anche seri – difetti che devono essere sistemati attraverso una serie di patch dopo un "beta-testing allargato" effettuato dal pubblico pagante. D'altro canto, ogni volta che si tenta qualcosa di davvero "nuovo", sia sul piano del design, sia su quello tecnologico, è inevitabile andare incontro a mille problemi inaspettati. La speranza è che le esperienze fatte di recente aiutino i programmatori a calibrare meglio i propri progetti.

Infine, vi è anche la componente di "impatto immediato": una serie di sketch permetterà subito al produttore del gioco di decidere se quel contenuto visivo andrà bene per il titolo o meno, e, parallelamente, lo rassicurerà sul fatto che anche i potenziali acquirenti vedendolo diranno "wow!" – a partire dalle immagini di anteprima che verranno inviate alle riviste. "Provate ad andare da qualcuno che deve finanziare un progetto di milioni di dollari, e immaginate di avere dieci minuti per spiegare di cosa parlerà *Planescape: Torment*.", scherza Urquhart, "Capirete perché il vostro concorrente armato con una cartelletta piena di disegni splendidi vi ha battuto".

Non sembra dunque un caso che, nel 2006, il titolo vincente sul piano della trama sia stato *Neverwinter Nights 2*, realizzato da Obsidian dello stesso Urquhart e scritto da uno dei più bravi veterani dell'industria: Chris Avellone. Ma occorre non dimenticare come storie altrettanto belle, in passato, siano venute da creativi "dilettanti" solo nel nome: Mod per *Oblivion*, *Morrowind* o per il primo *Neverwinter Nights*, la cui qualità narrativa rivaleggia con (e talvolta addirittura sorpassa) il 90% di quello che c'è sul mercato. Inoltre, tra le migliori produzioni "semi-indipendenti" del 2006, abbiamo avuto *Dominions 3*, un gioco di strategia fantasy

In *Gothic 3* possiamo decidere liberamente se associarci o meno alle varie fazioni del gioco.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Uscito nel novembre del 2006, *Neverwinter Nights 2* è il seguito dell'omonimo e popolare editor di avventure fantasy. Oltre a migliorare ogni aspetto di quest'ultimo, ripropone finalmente su PC l'indimenticata giocabilità delle saghe di *Baldur's Gate* e *Icewind Dale*, grazie alla possibilità di gestire un gruppo di personaggi ben caratterizzati.

Personaggi: Il giocatore crea l'eroe principale decidendone sesso, razza, professione e abilità. Altri personaggi, già preparati, si uniscono a lui durante l'avventura, fino a un massimo di tre. Il punto di vista è dall'alto, e può essere ruotato e zoomato a piacere.

La trama: Il protagonista, nei panni del figlio adottivo di un misterioso elfo, è costretto ad allontanarsi dal piccolo villaggio a sud della città di Neverwinter, in cerca della verità sul proprio passato e sul misterioso "Re delle Ombre". Ma se i presupposti sembrano banali, basta intraprendere qualche passo sulla strada dell'avventura per iniziare a sospettare che *nulla* sia come sembra...

L'ambientazione: Poggiandosi sulle fondamenta dei Forgotten Realms (uno dei mondi ufficiali del GdR da tavolo "Dungeons & Dragons"), il gioco può fare riferimento a un volume enorme di materiale per dettagliare la storia e le caratteristiche dei luoghi visitati. Tutti gli oggetti più importanti hanno una descrizione personalizzata. I testi dei numerosi libri sparsi per il mondo portano nella trama non solo le vicende culturali e politiche delle lande di Neverwinter, ma anche quelle di terre più lontane – dando la sensazione di viaggiare per un mondo dettagliato e affascinante.

Intelligenza Artificiale e interpretazione: Il giocatore è in grado di controllare personalmente le azioni dei personaggi del party, oppure di lasciarli agire indipendentemente, in base a istruzioni più o meno dettagliate. Purtroppo, nella versione 1.0 di *NWN 2*, i PNG tendevano a fare cose sciocche come tentare di disattivare trappole durante un combattimento, o gettare incantesimi e usare pozioni in modo poco intelligente. In compenso, il giocatore può interpretare realisticamente il proprio personaggio, risolvendo i problemi incontrati non solo con la forza, ma anche con astuzia e diplomazia, nonché vedendo la propria reputazione presso i PNG e il proprio allineamento morale cambiare (e le scelte di conversazioni possibili mutare di conseguenza) in base alle azioni compiute.

Commento di Paolo Paglianti: Quando abbiamo recensito insieme nello stesso numero di GMC *Gothic 3* e *Neverwinter Nights 2* è stato il primo a guadagnarsi il bollino di "gioco del mese". La ragione, anche se non espressa, fu che, a nostro avviso, *NWN 2* avrebbe avuto bisogno di più tempo per essere apprezzato – sia per la necessità di attendere un po' prima che i Mod dei giocatori raggiungessero una qualità significativa, sia per una minore immediatezza nella giocabilità rispetto a *Gothic 3*. Ovvero, se ci è permesso un paragone sportivo, ritenemmo che il titolo di Piranha Bytes avesse più scatto sul "pronti? via!" Oggi, però, anche redazionalmente, la nostra opinione è che, sulla lunga distanza, sia *NWN 2* a "uscire del gruppo". Anche il gioco di BioWare/Obsidian ha sofferto di diversi problemi tecnici, tra cui una scarsa fluidità (non giustificata dal dettaglio grafico) e una mediocre I.A. per i PNG. Tre patch (al momento in cui scriviamo) e diversi Mod hanno limato tali inconvenienti, nuove avventure hanno già iniziato a fluire sul sito Internet ufficiale (**www.nwn2.com**) e, in definitiva, la gemma chiamata *NWN 2* è ora pienamente rifinita e capace di brillare in tutto il proprio fulgore!

I GRANDI VECCHI

La serie *Baldur's Gate* può definirsi, con orgoglio, "molto più che un classico", dal momento che ben pochi titoli vengono ancora ripubblicati, giocati e "Moddati" dai fan a oltre otto anni dalla loro uscita. Il 2006 ha visto apparire sugli scaffali la *Baldur's Gate Compilation* edita da Atari. Inoltre, sono ben due i "gruppi di progetti di espansione" basati sul motore di *BG*: il primo è imperniato su una utility chiamata Tutu, e ha il suo quartier generale a www.pocketplane.net; il secondo si avvale di una utility simile chiamata Weidu, ed è reperibile presso www.spellholdstudios.net. Entrambi offrono miglioramenti, avventure addizionali, nuovi personaggi non giocanti (PNG) e molto altro – inclusa la straordinaria possibilità di unire *Baldur's Gate 1 & 2* più una dozzina di espansioni (amatoriali e non) in un unico, monumentale gioco.

realizzato da due programmatori scandinavi per Shrapnel Games la cui ambientazione fittizia è così traboccante di idee, da poter sostenere, in teoria, un'intera linea di GdR. Quando non esiste "l'ansia" di dover generare un enorme ritorno economico a tutti i costi, la mente è più libera di sperimentare e il risultato è l'arrivo sugli hard disk dei giocatori di idee originali che altrimenti, oggi, difficilmente troverebbero strada nei prodotti "mainstream".

Cosa speriamo per il futuro? Ovviamente che venga mantenuto quanto di buono ci hanno dato gli ultimi 12 mesi: viaggi in terre fantastiche che diventano sempre più realistici e immersivi, spalancando finestre sul mondo dell'immaginazione. In uno speciale del 2003, ci immaginavamo come potesse essere "Un mondo perfetto", e oggi sono stati fatti molti progressi in quella direzione. A noi manca ancora la possibilità di partecipare a battaglie epiche sullo stile di *Medieval II: Total War*, ma viste dal punto di vista di un personaggio – come se ci trovassimo sugli spalti del fosso di Helm ne "Il Signore degli Anelli". Titoli "ibridi" come *Wars and Warriors: Giovanna d'Arco* mostrano che ciò è possibile, oltre che molto avvincente. In uno spazio apposito in queste pagine parliamo del sistema di combattimento di *Dark Messiah – Might and Magic*, che ci ha veramente esaltato, mentre sarebbe straordinario avere, un giorno, un mondo realmente dinamico in cui Re e draghi spostano le proprie armate e i loro eroi come in un gioco di strategia, con il tutto che si riflette realisticamente nel mondo 3D che percorriamo. Al centro, naturalmente, dovrà sempre esserci una bella trama. Ma finché i videogiochi conteranno su "personaggi" come Urquhart, Avellone o sui creativi di BioWare, potremo essere certi di affrontare le avventure che ci attendono insieme a un buon party!

TOGLI IL GDR DAL MMORPG

Mentre i giochi di ruolo online come *EverQuest II* e *World of Warcraft* diventano di anno in anno più sofisticati, non c'è dubbio che lungo il cammino abbiano perso qualcosa – ovvero la possibilità per i giocatori di "interpretare un ruolo". Vi è, in sostanza, l'allontanamento dall'origine stessa del concetto di GdR: l'idea di un mondo parallelo in cui vivere una vita alternativa completa in tutte le sue sfumature. È questa la concezione in cui affondano le loro radici i giochi di ruolo su carta e dal vivo, nonché i primi grandi esperimenti sulla Rete come *Ultimo Online*. In *UO*, alla fine degli Anni '90, era normale vedere personaggi allestire rappresentazioni teatrali virtuali delle opere di Shakespeare, o incontrare maghe intelligenti e brillanti che vivevano come parassite alle spalle di una gilda grazie al loro fascino virtuale. Oggi, gli appassionati di fantasy possono ancora fruire degli elementi narrativi e visivi dei MMORPG più popolari, ma in modo più passivo, spesso come ricompensa dopo qualche conseguimento particolare. È interessante notare che il bisogno d'espressione personale torna nella creazione di opere di finzione – come racconti basati sul mondo dei MMORPG o i sempre più popolari "machinima" – film amatoriali virtuali che utilizzano il motore di un gioco come base per la narrazione.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Pubblicato, dopo molta attesa, nel marzo del 2006, dal punto di vista tecnologico *Oblivion* è stato senza dubbio il primo esemplare di GdR di "nuova generazione", offrendo quel genere di grafica e paesaggi che un tempo si vedevano solo nei filmati d'introduzione.

Personaggi: Il giocatore controlla un singolo eroe, del quale può decidere sesso, razza, professione e abilità. Il punto di vista è in prima persona, ma è consentito giocare anche con la visuale in terza.

La trama: Testimone dell'assassinio dell'Imperatore Uriel Septim, e da questi incaricato, prima della morte, di ritrovare l'unico erede dell'Impero, il protagonista deve viaggiare in lungo e in largo per le terre di Tamriel. Intanto, la scomparsa del sovrano ha indebolito le barriere che separano Tamriel da Oblivion, gli inferi locali, e ovunque nella landa si stanno aprendo portali da cui fuoriescono legioni demoniache...

L'ambientazione: Il mondo in cui è ambientata la saga di *The Elder Scrolls* (di cui *Oblivion* costituisce il quarto capitolo) si è evoluto nei tre titoli precedenti della serie. Ha una sua storia, regioni geograficamente distinte, popoli e razze molto dettagliate, e personaggi riconoscibili. Il gioco in cui tutto questo materiale è stato sfruttato nel modo migliore, però, non è stato *Oblivion*, ma la puntata precedente, *Morrowind*. Entrambi i titoli presentano volumi virtuali densi di storie, informazioni generali e curiosità sull'ambientazione, ma *Morrowind* faceva un uso più ampio di tali potenzialità. In ogni caso, quella di *Oblivion* rimane una delle terre meglio sviluppate nel panorama dei GdR per PC.

Intelligenza Artificiale e interpretazione: Il giocatore può decidere che personaggio interpretare con la massima libertà, e scegliere dove viaggiare e cosa fare nel mondo. La sensazione di avere un alter ego virtuale è dunque forte, anche se un po' appannata dal fatto che numerosi PNG non sono molto caratterizzati; inoltre, la nostra reputazione presso di loro viene migliorata non solo dalle azioni che compiamo, ma da un gioco simile a un rompicapo alquanto astratto!
La I.A. gestisce le "routine" quotidiane dei PNG, ma è stata semplificata rispetto a quanto i filmati introduttivi lasciavano sperare.

Commento di Alberto "Pape" Falchi: Ci sono pochi altri GdR che, in tempi recenti, hanno saputo polarizzare la comunità dei giocatori quanto ha fatto *Oblivion* (ovvero, da "è bellissimo" a "è bruttissimo" con raramente qualcosa in mezzo). In realtà, anche se alcune delle critiche possono essere giustificate (una su tutte, il livellamento degli incontri sulla base della potenza del personaggio, con, nella parte finale del gioco, guardie cittadine armate come principi dei demoni), a GMC abbiamo sempre pensato che la qualità di ogni titolo debba dipendere anche da quanto di nuovo esso porta nel mondo dei giochi per PC. *Oblivion* ha gettato le fondamenta di una nuova generazione di GdR, sia per la presentazione del mondo, sia per la dimostrazione di cosa le tecnologie attuali possano offrire. Non è un caso che molti titoli concorrenti siano oggi "confrontati con *Oblivion*" o, addirittura, partano proprio dai limiti del gioco di Bethesda per percorrere strade nuove (*Gothic 3*, per esempio). Per queste ragioni, pensiamo che *Oblivion* rimarrà, a tutto diritto, una pietra miliare nel genere dei GdR.

La scheda dei Campioni

	Trama	Ambientazione	Personaggi	Personaggi Non Giocanti (PNG)	Party	Mondo
Oblivion	Funzionale: la trama principale non presenta grosse sorprese; alcune quest secondarie sono ben più interessanti.	Dettagliata, grazie anche ai titoli precedenti della serie, ma poco sfruttata.	Molte razze diverse. Il personaggio è definito da abilità e talenti che si sviluppano durante il gioco – e le "professioni" sono, in realtà, set già pronti degli stessi.	La qualità della loro caratterizzazione varia dall'anonimo all'interessante (l'erede dell'Imperatore).	Un personaggio singolo; alcuni Mod aggiungono dei compagni, ma la qualità non è elevata.	Diviso in aree che vengono caricate individualmente, ma dà l'illusione di un territorio ininterrotto. Le dimore e i dungeon sono zone separate.
Gothic 3	Non molto complessa; vanta però alcuni dialoghi scintillanti e, malgrado la cupezza dell'ambientazione, il peculiare "sense of humor" della serie.	Ricca d'atmosfera e con molta cura per i particolari, anche se il mondo di gioco non ha alle spalle una storia veramente significativa.	Il giocatore deve interpretare "l'Eroe senza nome", il cui aspetto e caratteristiche di partenza sono già definiti.	Simpatici, anche se un po' stereotipati. Alcuni sono fondamentali per potersi addestrare nelle varie abilità.	Un personaggio singolo; alcune avventure vedono dei compagni seguirci temporaneamente, ma la loro I.A. non è molto buona e non possiamo controllarli personalmente.	Un unico, vasto continente senza soluzione di continuità. Il mondo è stato costruito con amore artigianale, e i risultati sono ottimi per l'assenza di aree ripetitive o generate casualmente.
Neverwinter Nights 2	Molto coinvolgente. Il gioco parte in modo ingannevolmente banale, sorprendendo ancora di più il giocatore quando iniziano i veri fuochi d'artificio.	Il ricco background dei Forgotten Realms, ottimamente sfruttato da Obsidian, cala i personaggi in un mondo vivido e dettagliato.	Il giocatore può decidere liberamente razza, classe e abilità del protagonista. Il regolamento usato è quello del gioco da tavolo "Dungeons & Dragons 3.5".	Quelli con cui possiamo interagire sono tutti ottimamente caratterizzati e con una storia personale alle spalle.	In ogni momento, l'eroe può avere con sé fino a tre compagni, tra i dieci che incontra durante il gioco. Nella seconda metà del gioco il party "aumenta".	Diviso in aree distinte; l'interno delle abitazioni e i dungeon sono locazioni separate; per passare da un'area all'altra, il party utilizza una mappa strategica.

GOTHIC 3

Uscito nel settembre del 2006, *Gothic 3* è stato spesso additato come "il rivale di *Oblivion*". In realtà, i due giochi condividono solo il controllo di un singolo eroe e un vasto mondo da esplorare, ma filosoficamente sono profondamente diversi – e vi è spazio per entrambi sullo scaffale di ogni appassionato.

Personaggi: Il giocatore controlla un singolo eroe, il cui aspetto e storia sono predeterminati, ma le cui abilità magiche e di combattimento possono essere sviluppate a piacere durante l'avventura. Il punto di vista consigliato è in terza persona, ma è consentito giocare anche in prima.

La trama: Arrivato finalmente sul grande continente di Myrtana, dopo le vicissitudini dei primi due capitoli, l'Eroe senza nome scopre che il legittimo sovrano è stato rovesciato da un'invasione di Orchi. Viaggiando per le gelide terre del nord e i desolati deserti del sud, il giocatore deve decidere se servire la causa dei ribelli umani, degli occupanti Orchi, o unicamente la propria.

L'ambientazione: Geograficamente parlando, il mondo di *Gothic 3* è molto più vario di quelli di *Oblivion* e *Neverwinter Nights 2*; oltre alle tradizionali terre ispirate al Medioevo mitteleuropeo, Myrtana presenta le gelide montagne di Nordmar al nord e il desolato deserto di Varant al sud. Le culture che popolano questi luoghi sono a loro volta ben caratterizzate e traggono ispirazione dalle controparti nordeuropee e mediorientali. Manca, però, una solida storia passata del mondo.

Intelligenza Artificiale e interpretazione: La I.A. di *Gothic 3* si è rivelata, oggettivamente, uno dei suoi punti più deboli, soprattutto per quanto riguarda i combattimenti. I programmatori, però, hanno compiuto diversi sforzi interessanti, come la diffusione graduale per il mondo delle notizie riguardanti il protagonista. Il nostro eroe può decidere quali abilità sviluppare sui sentieri di guerriero, mago e ladro, e scegliere a quali delle fazioni del mondo dare il proprio sostegno – con effetti realistici di alleanza e inimicizia. *Gothic 3* consente anche azioni di "doppiogiochismo" – in sé realistiche, ma forse troppo facili da effettuare.

Commento di Vincenzo Beretta: Gli stessi programmatori hanno ammesso che *Gothic 3* è stato un progetto forse troppo ambizioso, anche se ciò ha condotto non a un gioco brutto (il GdR di Piranha Bytes è tra i più belli che abbiamo provato nella nostra "camera"), ma a una mancanza di rifinitura sotto il profilo tecnico. Sebbene questi problemi non siano stati riscontrati su tutti i PC (e, sfortunatamente, non lo sono stati sul nostro) essi hanno guastato la digestione a molti giocatori. Per fortuna, i programmatori hanno sostenuto la loro creatura con una serie di patch, che, di fatto, la stanno completando.
È un bene, perché quella di *Gothic* è una delle migliori serie di GdR sul mercato e ci sarebbe spiaciuto davvero se la fiducia dei consumatori fosse stata compromessa da un comportamento meno professionale.

GIOCHI COMPUTER

Intelligenza Artificiale	Interpretazione	Libertà	Grafica	Bug	Mod
La "Radiant AI" prometteva meraviglie nella gestione dei PNG, ma nella versione finale, Bethesda l'ha volontariamente semplificata per evitare problemi legati all'eccessiva indipendenza.	Le conversazioni sono stilizzate e per guadagnare la fiducia dei PNG, oltre alle quest, c'è un meccanismo astratto simile a un rompicapo.	Massima: è possibile andare dove si vuole, unirsi a varie fazioni e affrontare le quest nell'ordine preferito. Le stesse missioni possono essere risolte in modi molteplici, in base ai talenti del protagonista.	Quando è uscito il gioco era lo stato dell'arte. Oggi è molto buona, e può essere ulteriormente migliorata modificando il file .ini, nonché grazie a dei Mod.	Diversi nella versione 1.0, ma nessuno gravissimo; sono già uscite parecchie patch – alcune delle quali amatoriali. Purtroppo, le versioni italiane delle patch sono in ritardo rispetto a quelle USA.	La comunità è molto fertile, e su Internet si trova di tutto: avventure, oggetti, bilanciamenti, nuovi personaggi non giocanti, Mod grafici e altro ancora.
I PNG seguono una "routine" quotidiana, ma la cosa ha scarso impatto sulla giocabilità. La versione 1.0 aveva diversi problemi nella I.A. dei mostri.	Il protagonista può decidere come comportarsi e con quali fazioni allearsi; *Gothic 3* premia il doppiogiochismo, un elemento visto negativamente da alcuni giocatori.	Massima: il giocatore può spostarsi a piacimento per il mondo, unirsi alle diverse fazioni e affrontare le missioni ricevute nell'ordine preferito.	Il paesaggio, a una certa distanza, appare nettamente in bassa risoluzione. Anche qui si può agire sul file .ini per apportare "artificialmente" dei miglioramenti.	La versione 1.0 presentava, su alcuni sistemi, problemi di fluidità; i progettisti hanno ammesso che, a causa delle dimensioni, il gioco non è stato curato in ogni suo aspetto. Sono già usciti diversi aggiornamenti.	*Gothic 3* non ha editor, anche se Blue Byte non esclude di pubblicarne uno in futuro.
Nella versione 1.0 quella dei compagni era mediocre. I PNG si comportano verosimilmente, soprattutto grazie all'eccellente sistema di script.	Ottima. Il protagonista può decidere come comportarsi, attraverso azioni e scelte di dialogo appropriate, e sia la trama, sia le reazioni dei PNG vengono "aggiustate" di conseguenza.	La campagna è piuttosto lineare, anche se le sotto-missioni legate a una certa regione possono spesso essere risolte nell'ordine preferito.	Il livello di dettaglio non è elevatissimo, e le animazioni dei personaggi appaiono abbastanza incerte. In compenso, la fantasia con cui le ambientazioni sono state realizzate è strabiliante.	La versione 1.0 presentava problemi di fluidità, incertezze nella I.A. e diversi errori nella trasposizione delle regole di "D&D". Con la patch 1.03 la maggior parte dei problemi è stata limata.	*NWN 2* è, in realtà, uno strumento per fare avventure. A giudicare da quanto visto nel gioco e da quanto prodotto per il meno sofisticato *NWN*, gli appassionati di GdR possono dormire felici!

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, Pape prosegue la rassegna delle nuove GPU DirectX 10, mettendo sotto torchio la sorella minore della GeForce 8800 GTX, la GTS. La sezione hardware continua con una scheda video molto economica, per arginare, momentaneamente, la lentezza della sezione video. Vengono analizzati anche un volante con frizione venduto a un prezzo aggressivo e il nuovo mouse di Microsoft nato dagli sforzi congiunti con Razer.

IL MINIMO INDISPENSABILE

IL lancio delle console di nuova generazione è stato accolto, ancora una volta, dalle previsioni delle solite cassandre che prospettavano la fine del PC, ipoteticamente affossato da piattaforme da gioco costose quanto una GPU (e nemmeno al top).

Voci che, come era facile immaginare, sono state subito smentite dai fatti. Se, sino a qualche mese fa, la GPU inclusa in Xbox 360 sembrava un mostro di potenza, ora sono già usciti processori con quattro core e schede video con 768 MB di RAM capaci di far impallidire il pur potente chip grafico incluso nella console di Microsoft. Senza considerare che, se le nuove console hanno aperto la possibilità di giocare ad alta risoluzione (intendendo per alta 1280x720) in salotto, le più recenti configurazioni di PC hanno spalancato i cancelli del paradiso, consentendo di spingersi sino a 2560x1600!

***Splinter Cell: Double Agent*, pur girando anche su PlayStation 2, richiede una GPU con supporto Shader Model 3 per funzionare.**

"I produttori stanno iniziando a chiedere tanto a chi ha la passione dei giochi per computer"

Dal mio punto di vista, il problema è un altro. I produttori stanno iniziando a chiedere tanto a chi ha la passione dei videogiochi per computer. Posso citare l'esempio di *Halo 2*, titolo piuttosto vecchiotto per Xbox (la prima, non Xbox 360), che Microsoft ha deciso di includere nella lista delle uscite compatibili solo con Windows Vista (e DirectX 10), ma anche quelli di *Splinter Cell: Double Agent* e *Rainbow Six Vegas*, che fra i requisiti minimi prevedono una scheda con supporto allo Shader Model 3.

È comprensibile che la configurazione minima per giocare, con il tempo, sia destinata a comprendere componenti più sofisticate, ma gli sviluppatori sono sempre stati abbastanza sensibili da rendere certi requisiti obbligatori solo quando ormai la maggioranza degli utenti ne era dotato. Un problema evidenziato più volte da Mark Rein di Epic, il quale ha sempre sostenuto la necessità di rendere i giochi, anche quelli più innovativi dal punto di vista tecnico, accessibili alla maggior parte degli appassionati. Quando il mondo litigava sulla lentezza con gli shader della GeForce 5800 FX, Rein sosteneva che il vero problema erano le GPU di Intel, assolutamente inadatte alle esigenze dei videogiocatori. Ciononostante, Epic ha sempre fatto in modo di garantire a tutti il gioco, relegando le chicche grafiche a chi aveva investito più denaro in tecnologia, ma cercando di non tagliare fuori dal mercato chi disponeva di un hardware ragionevolmente recente.

La scelta compiuta da Ubisoft con il nuovo *Splinter Cell* e con *Rainbow Six Vegas*, di contro, sembra suggerire una politica meno aperta. Come dire: per la massa ci sono le console, mentre il PC rimarrà terreno di chi ha le conoscenze e il denaro per aggiornarlo con molta frequenza. Pur amando la tecnologia, sono convinto che i requisiti minimi non debbano essere mai troppo spinti, anche perché ritengo insensato pensare che tutti i giocatori siano dotati di configurazioni strepitose. Me ne rendo conto sia parlando con i lettori che mi scrivono chiedendo consigli, e che spesso sono dotati di configurazioni di due o tre anni fa, sia dando un'occhiata ai sondaggi di Steam. La piattaforma digitale di Valve offre, a mio avviso, un eccellente spaccato dei giocatori, permettendo di capire quali sono le configurazioni più diffuse fra gli utenti di tutto il mondo. E andando alla pagina **www.steampowered.com/status/survey.html**, si scopre che la configurazione più diffusa è una CPU fra i 2 e i 2,3 GHz, con 1 GB di RAM e una scheda video di fascia media (come GeForce 6600 e Radeon 9600). In tanti hanno configurazioni peggiori, pochissimi si dilettano con "giocattoli" molto costosi.

Speriamo che la strada di Ubisoft non venga seguita da altri produttori e che gli sviluppatori si rendano conto dell'importanza di supportare anche chi non può, o non vuole, spendere cifre incredibili per continuare a giocare sul PC.

THRUSTMASTER RALLY GT FORCE FEEDBACK PRO CLUTCH EDITION

- **Produttore:** Thrustmaster
- **Distributore:** Thrustmaster
- **Internet:** www.thrustmaster.com
- **Prezzo:** € 130

Caratteristiche Tecniche
Assi: 5
Pulsanti: 15
Force Feedback: Sì

ERA da parecchio tempo che Thrustmaster non sfornava un nuovo volante, ma quest'anno l'azienda non è voluta farsi scappare il ghiotto periodo natalizio per presentare il suo ultimo modello.

È una periferica di guida dedicata a un pubblico piuttosto esigente, come dimostrano sia le dimensioni, sia la presenza di un pedale della frizione, riservato principalmente alle simulazioni di guida più complesse. In realtà, il prodotto non è radicalmente nuovo, ma come indica il nome è un RALLY GT FF con l'aggiunta di un terzo pedale. Come il suo predecessore, il nuovo volante conta fino a cinque assi separati, permettendo di gestire freno e acceleratore anche con le leve analogiche poste dietro la ruota e facendo la felicità di chi detesta ingombrare la zona sotto la scrivania con una pedaliera.

Noi abbiamo testato anche quest'ultima e dobbiamo ammettere che i tecnici di Thrustmaster, questa volta, hanno avuto delle idee realmente interessanti, come la possibilità di posizionare i pedali in varie configurazioni, per meglio adattarli non solo alle dimensioni dei piedi, ma anche allo stile di guida. Per esempio, mettendo il gas in configurazione verticale e tenendo freno e frizione in posizione "standard", il piede si troverà in posizione ideale per guidare con la tecnica del punta/tacco, mentre chi preferisce pilotare distendendo completamente le gambe, e fissando la pedaliera verticalmente contro un muro o altro, si troverà comodo configurando tutti i pedali in modalità "verticale". Purtroppo, questi ultimi offrono la stessa resistenza, con un freno morbido che obbliga a essere molto precisi nella modulazione della frenata.

■ La pedaliera può essere riconfigurata con un semplice cacciavite, adattandosi ai vari stili di guida.

> "Il freno morbido obbliga a essere molto precisi nella modulazione della staccata"

Per quanto riguarda lo sterzo, siamo rimasti leggermente delusi: il pomello del cambio funziona solo in modalità sequenziale (trasmettendo, tra l'altro, una preoccupante sensazione di fragilità) e ciò rende il pedale della frizione utile solamente durante le partenze o quando si finisce nella sabbia.
La periferica, inoltre, ha un angolo di rotazione piuttosto limitato per gli standard odierni, arrivando a 250 gradi circa, lontanissimi dai 900 dei volanti più recenti e, in ogni caso, inferiori ai 270 di prodotti meno recenti. Il Force Feedback, pur potente, non è preciso e convincente come quello offerto dai migliori modelli di Logitech, e non riesce a trasferire al pilota le stesse sensazioni, negandogli un aiuto fondamentale per capire quando si stia tirando al limite.

Bisogna anche dire che si tratta di un volante da meno di 130 euro e che, per questa cifra, non si può pretendere la stessa qualità di un top di gamma. Nella medesima fascia di prezzo si trovano gli ottimi Logitech Driving Force Pro e il MOMO Racing, superiori, a nostro avviso, per qualità dello sterzo e del Force Feedback, ma privi del pedale della frizione.
Se ritenete quest'ultimo fondamentale, ma non volete spendere un'enormità per il G25, allora potreste accontentarvi di questo Thrustmaster.

È un volante dignitoso e piuttosto economico, ma che non raggiunge il livello di alcuni illustri rivali. La pedaliera, però, ci è piaciuta parecchio, anche se tende a scivolare un po' troppo.

8

MICROSOFT HABU

- **Produttore:** Microsoft
- **Distributore:** Microsoft
- **Internet:** www.microsoft.com
- **Prezzo:** € 59

Caratteristiche Tecniche

DPI: 2.000
Frequenza invio dati: 1.000 Hz
Firmware aggiornabile: Sì

ANNI fa, Microsoft ha deciso di chiudere la sua divisione hardware per PC, quella che aveva inventato alcune delle soluzioni più innovative per la gestione di Windows, come la rotella per lo scrolling, sia verticale, sia orizzontale, delle pagine.

Ciò non toglie che il colosso di Redmond ritenga strategico il mercato delle periferiche, come dimostra la disponibilità anche per PC dell'eccellente joypad per Xbox 360, e come sottolinea ulteriormente la partnertship con Razer, noto produttore di periferiche professionali dedicate ai giocatori "estremi". Il primo frutto di questa unione è Habu, chiaramente un discendente della saga dei mouse Copperhead, con i quali condivide molte caratteristiche. Fra queste, i driver incredibilmente configurabili, la forma ergonomica, i tasti sovradimensionati e la tipica luce blu diffusa da alcune fessure sul suo corpo.

Se amate il design dei prodotti Razer, vi troverete subito a vostro agio con Habu, mentre negli altri casi sarà necessario qualche tempo per adattarsi a un mouse tanto leggero e, soprattutto, dotato di tasti grossi e sensibili. Perché passare dal proprio mouse a questo? Basterebbe osservare le specifiche tecniche per venire tentati: Habu è dotato di un sensore da ben 2.000 DPI, come le migliori periferiche, e i dati vengono spediti sull'USB a una frequenza di ben 1.000 Hz, il doppio rispetto ai già notevoli 500 Hz dei pluripremiati G5 e G7 di Logitech.

> "Le impostazioni dei driver vengono salvate sul firmware della periferica"

Il sensore ottico che rivela i movimenti è in grado di acquisire ben 7.080 frame al secondo, che si concretizzano nella possibilità d'imprimere al mouse accelerazioni di circa 20 G (venti volte la forza di gravità!) senza perdere fluidità o precisione.

Come in tutte le periferiche da gioco di elevata caratura, inoltre, è possibile rimappare tutti i tasti e modificare al volo la sensibilità, mentre una peculiarità unica (o meglio, limitata ai prodotti di Razer) è il fatto che le impostazioni dei driver vengono salvate sul firmware della periferica, permettendo di mantenere i propri settaggi su tutti i PC cui Habu viene collegato.

Alla prova dei fatti, il mouse funziona alla grande e i migliori giocatori apprezzeranno la precisione e l'incredibile velocità di risposta. Mancano i pesi regolabili, apprezzati da alcuni possessori di G5, ma non si tratta di una carenza tanto grave da rendere Habu inferiore rispetto al suo concorrente.

Se sia meglio il mouse di Microsoft o la proposta di Logitech è difficile da stabilire: si tratta, in entrambi i casi, di periferiche di puntamento eccellenti, che differiscono per dei piccoli particolari e, soprattutto, per l'impugnatura. A nostro avviso, è proprio quest'ultima la discriminante, ma si tratta di un parametro troppo soggettivo: il consiglio è di provarli entrambi e decidere quale risulti più comodo da stringere nel pugno.

Basta un'occhiata per capire che Habu discende dai blasonati Razer.

Un mouse eccellente, preciso e scorrevole su qualsiasi superficie. La forma potrà non piacere inizialmente, ma una volta abituati si rivela molto comodo. Il prezzo, inoltre, è piuttosto competitivo.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

UNA LANPARTY PER INTEL

La serie di motherboard Lanparty di DFI, rivolta agli overclocker e ai possessori di case moddati, è la prima a vantare un modello basato su RD600, la versione per Intel Core 2 Duo del Radeon Xpress 3200. Munita di tutte le caratteristiche tipiche delle DFI di fascia alta (elevata overclockabilità, connettori reagenti agli ultravioletti, audio su scheda separata), la UT RD600-T2R/G potrebbe essere anche l'unica scheda a montare quello che sarà l'ultimo chipset di ATI/AMD pensato per i processori Intel. Nessun altro produttore, infatti, ha annunciato modelli RD600, nonostante la soluzione di ATI permetta di creare delle configurazioni Crossfire da 32 linee PCI-E in abbinamento ai Core 2. La nuova DFI verrà proposta a un prezzo prossimo ai 200 euro, quindi decisamente inferiore rispetto alle soluzioni basate su nForce 680i. Il produttore di Taiwan ha annunciato l'intenzione di abbandonare la sua gamma di prodotti rivolti agli assemblatori, e di volersi concentrare esclusivamente sulle linee Infinity e Lanparty.

UN HUB ARTISTICO

Dopo aver sfruttato il design dello studio Porsche per la sua linea di hard disk esterni, LaCie ha consultato il noto gruppo francese Ora-Ito per produrre uno hub USB che piacerà agli amanti del design. Il LaCie Huby integra, in una sfera bianca semitrasparente, 8 cavi flessibili collegabili a 5 porte USB 2.0 e tre FireWire 400. Accompagnano il prodotto, che si illumina internamente di 8 diversi colori in base alla porta utilizzata, una piccola ventola e una lampadina USB. Due degli 8 cavi fungono da prolunghe USB e FireWire, e permettono di creare delle catene di più Huby, adatte a chi vuole utilizzare 12 periferiche contemporaneamente. Negli USA questa curiosa sfera, perfetta per gli iMac e per coordinare 4 giocatori in *Top Spin 2*, viene venduta a 79 dollari.

HDCP VIA AGP

A distanza di 10 anni dalla sua introduzione nei primi chipset 440LX per Pentium 1, lo slot AGP supera oggi anche la barriera posta dalla riproduzione dei formati HD. GeCube, infatti, ha

MSI NX8800 GTS

- **Produttore:** MSI
- **Distributore:** MSI
- **Internet:** www.msi-computer.it
- **Prezzo:** € 550

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 500 MHz
Frequenza RAM: 1,6 GHz
RAM: 640 MB
Bus: 320 bit
Pixel processor: 96
Rop: 20

Il modello GTS è leggermente più corto della GTX, e necessita di un solo connettore di alimentazione. Per il resto, non differisce molto dalla sorella maggiore.

LO scorso mese, abbiamo testato la versione più potente di GeForce disponibile, la 8800 GTX, un mostro DirectX 10 con ben 768 MB di RAM e capace, da sola, di mettere in crisi, almeno in alcuni test, anche due X1950 XTX in modalità Crossfire.

È giunto il momento di mettere sotto torchio la sorella minore. Non parliamo del prodotto di fascia media, ma di quello immediatamente sotto il top, leggermente più economico e meno potente, ma in ogni caso superiore a qualsiasi VGA della "vecchia" generazione.

> "La 8800 GTS rimane una scheda da sogno, capace di far decollare i giochi"

La 8800 GTS è dotata di "soli" 640 MB di RAM e sono stati "depotenziati" anche tanti altri piccoli aspetti. Il bus passa dagli incredibili 384 bit della GTX a soli 320 nel modello meno pregiato, mentre le frequenze di lavoro si limitano a 500 MHz per il core e 1,6 GHz per la RAM, contro i 575/1800. Gli stream processor da 128 passano a 96, mentre i Rops sono 20, quattro in meno della sorella più grande.

Nonostante questi tagli alla configurazione, la 8800 GTS resta una scheda da sogno, capace di far decollare i giochi, anche se la si spinge a risoluzioni improponibili per la maggior parte dei monitor. Va detto che, nonostante la scheda rimanga superiore, quanto a prestazioni, a una Radeon X1950 XTX, lo scarto non è enorme, mentre le distanze dai picchi della GTX è piuttosto sensibile. Se, presi singolarmente, i ritocchi verso il basso delle specifiche non dovrebbero tarparne troppo il potenziale, messi insieme impediscono all'architettura di offrire il meglio. Non rimarrete delusi, ma se avete già un velocissimo esponente delle schede ATI, o una 7950 GX2, non sarà il caso di avventurarsi in un upgrade che, anche disponendo della più veloce CPU sul mercato, non offrirebbe guadagni degni di tale esborso monetario. Quest'ultimo risulta giustificato nel caso si decida di considerare questa GPU quale investimento per il futuro: la 8800 GTS è pienamente compatibile con le DirectX 10, in arrivo con Windows Vista, e attualmente è uno dei pochissimi acceleratori che sarà in grado di far girare (quando saranno disponibili) *Halo 2*, *Alan Woke* e altri titoli che non funzioneranno in alcun modo con le precedenti librerie grafiche.

Il modello proposto da MSI non si discosta molto dai modelli standard di NVIDIA, né per quanto riguarda il circuito stampato, né per il sistema di raffreddamento. In merito alla dotazione software, oltre ai driver, nella confezione troverete incluso *Serious Sam II*, un titolo discreto, ma non il migliore per dimostrare l'elevatissimo potenziale della 8800. Pur essendo compatibile con il protocollo HDCP, inoltre, la scheda è priva di connettore HDMI e nella confezione non è nemmeno presente un adattatore DVI/HDMI.

MSI NX8800 GTS

Far Cry
Doom 3 AA
FEAR
0 20 40 60 80 100 120 140

Una scheda ottima, ma da un produttore come MSI ci saremmo aspettati un corredo software più aggressivo. In ogni caso, pur costando 100 euro in meno del modello di punta, offre prestazioni molto simili.

8½

---

introdotto un Radeon X1950 Pro AGP munito di supporto HDCP, quindi capace di riprodurre i contenuti video protetti dei Blu-ray e degli HDTV. Con 36 pixel shader 3.0, una precisione a 10 bit dei colori e 256 MB di GDDR3, la GeCube può accelerare tanto il formato video H.264 quanto i motori 3D più recenti, elevando la longevità dei sistemi ancora privi di PCI-Express. La scheda utilizza le frequenze di riferimento di ATI, spingendo la GPU a 575 MHz e la RAM a 1,38 GHz, in modo da posizionarsi nei benchmark tra le X1950 XTX e le GT.

Priva di HDCP, ma dotata di due GPU, è la Gemini 2 X1650 XT, la prima VGA munita di doppio RV560. Accompagnata da 4 uscite DVI, la Gemini 2 è impiegabile per controllare 4 distinti monitor o, se installata su una motherboard Crossfire, per accelerare i giochi a una velocità prossima a quella delle X1950 GT.

RAM LIQUIDA

OCZ ha presentato le PC2-9200 FlexXLC, le prime DIMM munite di un dissipatore inseribile nei circuiti idraulici dei più diffusi sistemi di raffreddamento a liquido. Il dissipatore riesce a disperdere il calore prodotto dai veloci moduli BGA di queste DDR2 1150 MHz anche in modo completamente passivo, grazie a una serie di lamelle metalliche laterali, ma viene sfruttato appieno solo inondando il suo circuito interno con del liquido raffreddante. I primi kit dual channel muniti di FlexXLC sono disponibili in tagli da 1 o 2 GB, hanno valori di latenza 5-5-5 e utilizzano una tensione da 2,35V.

ENERGIA CHIMICA

SAIT, il comparto di Samsung dedicato allo sviluppo di nuove tecnologie, ha annunciato la prossima introduzione sul mercato di un caricatore per batterie basato su tecnologia fuel cell. Il dispositivo, alto solo 5 mm e pesante 150 grammi, assicura 200 cicli di ricarica a cellulari, smartphone palmari e lettori MP3 senza richiede alcun tipo di collegamento alla rete elettrica. La tecnica fuel cell si basa su pile che trasformano in energia un combustibile (ossigeno, idrogeno, o nel caso del prodotto Samsung, metanolo), riducendone le molecole in elettroni,

SAPPHIRE RADEON X1650 PRO 256 MB

- **Produttore:** Sapphire
- **Distributore:** Sapphire
- **Internet:** www.sapphiretech.com
- **Prezzo:** € 100

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 600 MHz
Frequenza RAM: 1,4 GHz
RAM: 256 MB
Bus: 128 bit (Ring Bus)
Pixel shader: 12
Vertex Shader: 5
Rop: 4

CHI non ha un budget elevato per aggiornare il proprio PC, o desidera un upgrade economico nell'attesa di cambiare il proprio sistema, può trovare sul mercato delle componenti hardware a prezzi che ingolosiscono.

La X1650 PRO è un prodotto venduto a circa 100 euro. La sua architettura è basata su un bus di tipo Ring Bus a 128 bit e può contare su cinque unità per il vertex shading e su dodici per i pixel shader. TMU e Rop sono, invece, solamente quattro ciascuno. Il core lavora a 600 MHz, mentre la memoria viaggia a 1,4 GHz. Non si tratta di numeri da brivido, soprattutto se raffrontati con quelli della mostruosa GeForce 8800, ma non ci si può lamentare quando la GPU in questione supporta pienamente le DirectX 9, Shader Model 3 compreso.

Spendendo così poco, dovrete tenere conto di un fattore fondamentale, cioè che è improponibile chiedere troppo. In parole povere, pur supportando anche la terza incarnazione dei pixel shader, la scheda non è in grado di macinare abbastanza dati da rendere fluidi i titoli che li utilizzano in maniera particolarmente spinta. Bisognerà scendere a qualche compromesso con il dettaglio, per lo meno quando si giocherà con i titoli più recenti come *Call of Juarez*. Inoltre, la X1650 PRO riesce a tenere il passo sino alla risoluzione di 1024x768. Questo è anche un invito a non farvi spaventare dall'impressionante differenza che vedete nei grafici pubblicati a pagina 79: come nostra consuetudine, abbiamo pubblicato i test condotti a 1600x1200, attivando anche AntiAliasing e filtro anisotropico, e la piccola ATI ne viene massacrata.

Utilizzandola in uno scenario reale, senza filtri e a risoluzioni più basse, il numero di FPS è più che adeguato a garantire una fluidità accettabile.

Una scheda piuttosto economica e adeguata per giocare a basse risoluzioni. Considerato il supporto SM3, può essere un ottimo surrogato per tirare avanti, nell'attesa di passare a un PC più potente.

COOLERMASTER REAL POWER PRO 850 W

- **Produttore:** Coolermaster
- **Distributore:** Coolermaster
- **Internet:** www.coolermaster.com
- **Prezzo:** € 199

Caratteristiche Tecniche
Potenza massima: 850 W
+5V: 30 A
+3.3V: 25 A
+12V: 18 A (per ciascuna delle sei linee)

LA ditta Coolermaster tende a commercializzare prodotti dall'aspetto particolare. Il look è uno dei fattori che distingue l'azienda dalle tante che operano nel settore.

Siamo rimasti quasi stupiti nel notare che uno dei suoi modelli di punta, capace di erogare ben 850 Watt continui (con picchi di un migliaio), è invece molto sobrio, quasi elegante, nonostante le dimensioni superiori alla media. L'aspetto è un po' rovinato dal groviglio di cavi che spunta da uno dei lati: avremmo preferito una serie di spinotti cui attaccare solamente i connettori che realmente servono, considerato anche l'incredibile numero di fili che escono dalla periferica. Si parla di sei connettori molex, ben otto SATA e, addirittura, quattro spinotti a 6 poli per le VGA. Una selva intricatissima, che si contrappone nettamente all'altro lato della PSU, sul quale trovano posto la vaschetta per il connettore di alimentazione e un LED di accensione, niente altro. Nemmeno il tasto d'accensione, che pur rovinando in qualche maniera l'estetica, sarebbe stato comodo.

Per reggere al meglio i pesanti carichi che richiederebbe un sistema Quad Core con due VGA in parallelo e diversi dischi in RAID, gli 850 Watt sono divisi su ben sei linee a +12 V, ciascuna capace di 18 Ampere. Sulla linea a +5 V l'amperaggio è di 30 A, e 25 A sulla linea da +3,3 V. Messo alla prova, il Real Power Pro 850 W non ha deluso, reggendo senza apparente sforzo un Quad Core con 2 GB di RAM, due veloci hard disk in RAID 0 e ben due X1950 XTX in Crossfire. L'abbiamo provato anche con una GeForce 8800 GTX, molto esigente in termini di alimentazione, e non abbiamo incontrato alcuna instabilità del sistema, come è lecito aspettarsi da un'unità di questo calibro.

Eventuali upgrade del computer non dovrebbero rappresentare un problema, almeno per qualche tempo. Se solo fosse stata curata meglio l'ergonomia...

Un alimentatore maledettamente potente, ma allo stesso tempo abbastanza silenzioso da risultare praticamente inudibile. Può alimentare anche un Quad Core/Quad SLI senza alcun problema.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

offrendo un'autonomia centinaia di volte superiore a quella delle normali batterie chimiche e un'efficienza protratta nel tempo. Secondo i dirigenti dell'azienda coreana, le batterie a combustibile verranno integrate direttamente nei dispositivi elettronici nel giro di 2-3 anni.

WI-FI DA RECORD

La prossima versione della piattaforma Centrino, nota con il nome in codice di Santa Rosa, integrerà un modulo di connessione wireless 802.11n, anche se questo formato di trasmissione Wi-Fi verrà ratificato soltanto nel corso del 2008. Intel, puntando con largo anticipo sull'erede dell'attuale 802.11g, vuole assecondare le emergenti necessità di trasmissione dei contenuti audio/video, tipiche dei notebook media center. Il nuovo formato ha una portata di connessione superiore del 50% rispetto allo standard attuale e una banda passante di 480 Mbps, con picchi di 600 Mbps. Non tutti i produttori di notebook, però, inseriranno il nuovo controller Wi-Fi nei loro modelli, soprattutto perché il formato 802.11n si basa sulla tecnologia MIMO, quindi sulla presenza di almeno due antenne.

FORCEWARE DISUNITI

Uno dei cavalli di battaglia della campagna promozionale di NVIDIA è stato, nel corso degli ultimi anni, quello dei driver unificati. Gli nForce scaricabili dal sito della casa madre assicurano, in effetti, il corretto funzionamento di tutte le GeForce comprese tra la vecchia serie 2 e le recenti 7000. Alla GPU G80 e alle GeForce della famiglia 8000, NVIDIA ha però deciso di dedicare una versione dei ForceWare separata, caratterizzata da una numerazione superiore rispetto a quella della versione standard. Il produttore americano sostiene che sfruttare appieno le potenzialità della prima GPU DX10, assicurando contemporaneamente la compatibilità dei driver con le schede più vecchie, sarebbe controproducente e sta valutando la possibilità di cambiare il nome dei driver per G80 che installeremo nell'ormai imminente Windows Vista.

Analisi delle prestazioni

LA GeForce 8800, anche nella sua versione meno potente, la GTS, richiede una CPU molto spinta per dare il massimo. Non a caso, l'abbiamo affiancata al velocissimo Quad Core Q6700 di Intel.

In queste condizioni, pur se inferiore alla sorella maggiore, sprigiona una fiumana di FPS anche ai massimo dei dettaglio, con AntiAliasing e filtro anisotropico, e addirittura anche se spinta alle stratosferiche risoluzioni dei migliori monitor disponibili. Costa molto, ma il prezzo è giustificato da prestazioni al top e da un'architettura hardware che possiamo definire "a prova di futuro", grazie al fatto che è già compatibile con le DirectX 10 e con il protocollo HDCP.

Abbinare la 8800, magari solo la GTS, a una CPU non all'altezza, non porterebbe dei benefici incredibili al sistema, anche se probabilmente potrebbe dare una grossa mano a salire con le risoluzioni senza perdere in fluidità. Considerate anche che, se avete un piccolo monitor capace di un massimo di 1280x1024, starete sprecando il potenziale della VGA, che riesce a esprimersi al meglio solo dai 1600x1200 in su.

Il contrario vale per quanto riguarda la piccola X1650 Pro, che si trova perfettamente a proprio agio con le basse risoluzioni. Pur supportando tutta la varietà di effetti delle DirectX 9, compresi HDR e AntiAliasing in contemporanea, non aspettatevi di spingere il dettaglio al massimo in ogni gioco. Se, nella maggior parte dei casi, giocherete discretamente anche a livello alto, i titoli recenti quali *Oblivion*, *Call of Juarez* e *Dark Messiah* obbligano a compromessi spesso pesanti per quanto riguarda la qualità dell'immagine. Giochi come *Half-Life 2*, invece, decollano senza seri problemi, e anche *F.E.A.R.* risulta pienamente giocabile, pur se dovrete scordare le Soft Shadows, accessibili solamente con le GPU di punta.

3D MARK 2006

DOOM 3

FAR CRY

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test abbiamo utilizzato quanto di meglio offriva il mercato, con un velocissimo Quad Core di Intel, funzionante a 2,66 GHz. La scheda madre era un modello di riferimento fattoci arrivare direttamente da Intel, ed era basata sul suo chipset. Escludendo il 3D Mark (eseguito a 1280x1024), i test sono stati effettuati alla risoluzione di 1600x1200.

FINALMENTE LA TASTIERA OLED

Lo studio di design russo Lebedev, dopo anni di rinvii e ritardi, ha finalmente iniziato ad accettare i preordini per la tastiera Optimum, composta da 103 piccoli monitor OLED al posto dei normali tasti. Gli ingegneri dello studio sono dovuti scendere a compromessi con alcune difficoltà di produzione, sacrificando gli OLED a colori in favore di piccoli display FSTN monocromatici. Il vero ostacolo contro cui la tastiera dovrà scontrarsi, però, sarà il prezzo, prossimo ai 1.200 dollari. Il costo elevatissimo e la possibilità, da parte dell'azienda costruttrice, di accettare solo 130 ordini (che verranno evasi a maggio 2007) ben chiariscono la natura avveniristica del prodotto, che precorre i tempi offrendo tasti in grado di cambiare simbolo in base alle esigenze dell'utente.

QUAD CORE SECONDO AMD

Con l'arrivo dei nuovi Quad FX 70, 72 e 74, anche la famiglia Athlon vanta una soluzione basata su quattro core. In realtà, contrariamente a quanto accade nel Core 2 Extreme QX6700 di Intel, i 4 core di AMD trovano posto su due CPU separate, vendute in coppia e pensate per trovare posto nelle nuove motherboard con chipset NVIDIA 680a. I tre FX si distinguono solo per la frequenza operativa (rispettivamente pari a 2.6, 2,8 e 3 GHz), adottando lo stesso quantitativo di cache (1 MB per ogni core) e il medesimo socket 1207 ereditato dai modelli Opteron. L'abbandono del socket AM2 è legato alla necessità di usufruire di un secondo bus HyperTransport, indispensabile al coordinamemnto dei due processori. Il chipset 680a è composto da due 680 SLI operanti in parallelo, capaci di offrire 56 linee PCI-Express e il pieno controllo di 4 GeForce. Purtroppo per AMD, il costoso FX 74 viene sconfitto nei benchmark dal decisamente più economico Core 2 E6700, a riprova del fatto che i giochi attuali sono incapaci di sfruttare i due core aggiuntivi. La prima scheda 680a per processori Quad FX verrà prodotta da Asus e avrà un prezzo di circa 300 euro.

SGH-D900

- **Produttore:** Samsung
- **Internet:** www.samsung.it
- **Prezzo:** € 399

È la serie più "giocosa" di tutto il catalogo Samsung: non a caso ne seguiamo l'evoluzione sin dal debutto, avvenuto quasi due anni fa. Parliamo, naturalmente, della serie "D" di Samsung, che approda oggi al suo quarto modello (il sesto, se si considerano anche il D520 e il D820 che, però, sono essenzialmente delle rivisitazioni, rispettivamente, del D500 e del D800): il D900.

Prima caratteristica degna di nota è lo spessore: il D900 è senz'altro il telefono "a slitta" più sottile del mondo, con una profondità di appena 12,9 mm. La sottigliezza, per quanto apprezzabile sia dal punto di vista estetico, sia da quello della comodità (un cellulare sottile può stare tranquillamente nella tasca interna di una giacca o di una camicia) non è, però, sempre un pregio in ambito ludico, perché può pregiudicare la maneggevolezza del terminale e, soprattutto, può minarne sensibilmente la durata: chi gioca spesso tende a maltrattare il telefono molto di più di un utente "normale".

Mentre non possiamo dire nulla sulla longevità del D900 (anche se da un primo approccio sembra un telefono solido, soprattutto nel meccanismo di scorrimento che non presenta "giochi" o impuntamenti), possiamo però garantire sulla sua ergonomia: la tastiera ampia, con i pulsanti meccanici (più apprezzabili, per chi gioca, di quelli a sfioramento, oggi tanto di moda) ben distanziati e il buon bilanciamento del terminale, sia aperto, sia chiuso, lo rendono sicuramente una buona scelta.

Ottimo anche l'ampio e brillante display da 2,2 pollici con 240x320 pixel e un plafond di 262.000 colori. Buona la memoria interna di 80 MB, ulteriormente espandibile grazie alle comodità con le schede MicroSD.

Il D900 è troppo caro e ha anche un'autonomia piuttosto risicata (solo un giorno) per quella classe di prezzo, ma sono gli unici veri difetti di un prodotto di qualità.

Non ottimo, ma buono. Siamo ancora lontani dal "telefono perfetto per giocare": costa troppo e ha un'autonomia risicata. **7**

- ottimo display
- ottima ergonomia

- troppo caro
- autonomia troppo piccola

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

GANGSTAR

Vi ritroverete nei panni di un pericoloso gangster di strada, impegnato a scalare la piramide del potere e del rispetto all'interno di un'organizzazione criminale di stampo mafioso. Scorrazzerete liberi per le vie della città, rubando automobili, sparando a rivali ed eludando l'attenzione indesiderata degli agenti di polizia, in una serie di efferate missioni ultraviolente. Vi ricorda qualcosa? Il richiamo alla serie *GTA* è troppo forte per sfuggire all'attenzione di qualsiasi appassionato di videogiochi. In effetti, *Gangstar* è davvero così: una sorta di riduzione minimalista di *GTA* realizzata apposta per stare nel display (e nella memoria) di un telefonino. Oltre 60 missioni, decine di veicoli diversi da rubare e guidare, un arsenale impressionante e, naturalmente, la possibilità di girare liberamente, in lungo e in largo, tra le vie della città.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it

Rappresenta la nuova generazione di giochi per telefonino: tecnicamente evoluto, graficamente impressionante e... divertente. **8**

Provato

WARHAMMER 40.000: GLORY IN DEATH

Pubblicato, per la prima volta, nel 1987 con il nome di "Rogue Trader", "Warhammer 40.000" è un gioco da tavolo di ambientazione fantascientifica realizzato da Games Workshop. Si tratta essenzialmente di un wargame tridimensionale tra due giocatori, ognuno dei quali ha a disposizione un esercito di dimensioni variabili. *Glory in Death* è la conversione per N-Gage di questo avvincente passatempo, che conta appassionati in tutto il mondo. Così come il wargame da tavolo, anche la sua controparte digitale si gioca a turni: dopo aver disposto il proprio esercito (ci sono più di cento diverse unità, suddivise in quattro fazioni: Space Marine, Marine del Caos, Orki ed Eldar) sul campo di battaglia, il giocatore dovrà dirigere le proprie forze per raggiungere l'obiettivo di una delle oltre 60 missioni disponibili. Uno strategico da provare.

- Produttore: THQ Wireless
- Prezzo: € 49
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gage.com

Gli appassionati di strategia lo ameranno e i fan dei wargame non ne vorranno più fare a meno... **8**

"E il vincitore è..."

Si è svolta il 16 novembre scorso, nella suggestiva cornice di uno dei palazzi settecenteschi più belli di Milano, la prima edizione del Mobile Gaming Forum, evento realizzato con la collaborazione di Nokia e di molti altri sponsor quali Electronic Arts, Gameloft e Vivendi, tra i tanti. Il forum, che ha richiamato operatori (sviluppatori, produttori di terminali e di giochi, giornalisti e rappresentanti dei principali gestori di telefonia mobile) provenienti da tutta Europa sul tema dello sviluppo del mercato e dell'industria dei giochi per telefonino nel Vecchio Mondo, ha avuto come momento centrale la consegna dei MOGAwards, una sorta di "Premio Oscar" per i giochi java per cellulare. I premi, decisi da una giuria internazionale di giornalisti di testate specializzate hanno riguardato quattro diverse categorie: Miglior Concept, Miglior Conversione, Miglior Casa di Sviluppo oltre, naturalmente, a Miglior Gioco dell'anno. Ed ecco com'è andata: il premio per il miglior concept è andato a *Brain Juice* di Digital Chocolate (recensito sul numero scorso di GMC, aggiudicandosi un più che meritato 8,5). Il premio per il miglior sviluppatore è andato a Electronic Arts Mobile (presente agli awards con ben 5 nomination: *FIFA 07*, *The Sims 2*, *SOCOM U.S. Navy SEALs*, *Tetris Mania* e *Doom RPG*). Sempre a EA Mobile è andato il premio per la miglior conversione, toccato a *The Sims 2* (di cui avevamo avuto occasione di parlare su GMC 111). Infine, ma non certo per ordine d'importanza, il premio per il miglior gioco 2006 è toccato all'ottimo *Tom Clancy's Sprinter Cell: Double Agent* di Gameloft. Al gioco "campione dell'anno" dedicheremo una recensione completa sul prossimo numero di Giochi per il Mio Computer. Una ragione in più per non perderselo...

Il Sistema GIUSTO

Il Sistema medio si libera del rack interno delle X-Fi Fatal1ty senza subire ripercussioni sulle prestazioni audio, e guadagnando 80 GB di spazio su disco. Anche il comparto video della stessa configurazione viene leggermente riveduto, grazie al più recente Radeon presentato da ATI.

BOLLETTE SALATE

Il consumo energetico dei PC è cresciuto costantemente negli anni, riflettendo le caratteristiche di componenti hardware sempre più potenti. Il processo ha subito, di recente, un'improvvisa accelerazione a causa del moltiplicarsi dei core e dell'arrivo delle prime schede DX10, animate da un numero di transistor senza precedenti nella storia. Intel e AMD sono particolarmente attente al problema e, appena possono, rivedono i propri sistemi produttivi in modo da introdurre CPU meno esigenti sul piano dei consumi, ma è evidente che i costruttori di alimentatori dovranno, in futuro, specializzarsi anche nella produzione di PSU dedicate alla sezione video. Per ora, le soluzioni di questo tipo sono poche e non ben pubblicizzate, ma ci aspettiamo che Enermax, Tagan e gli altri esponenti del mercato si attivino, approfittando del lancio della piattaforma 4x4 di AMD (che si baserà sull'utilizzo contemporaneo di 2 CPU distinte e 2 o 4 GPU), per evitare grattacapi agli appassionati di hardware. Questi ultimi, infatti, non gradiscono l'idea di sostituire il loro alimentatore da 600W con qualcosa di ancora più potente.

▼ PROCESSORE

■ SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme QX6700 € 1.100
Socket 775 – 2,66 GHz - Quad Core – 8 MB Cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit

■ SISTEMA MEDIO: Intel Core 2 Duo E6600 € 330
Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 Bit

■ SISTEMA BASE: AMD Athlon 64 X2 3800+ € 160
Socket AM2 – 2 GHz – dual core – 1 MB cache L2 - HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Il quadruplice core di Kentsfield, il processore più potente mai prodotto da Intel, darà il meglio con i primi giochi del 2007 specificatamente pensati per il multithread, ma già oggi vince a mani basse in tutti i benchmark. Le CPU adottate dalle configurazioni più economiche eseguono senza incertezze anche i motori di gioco più esigenti.

▼ SCHEDA VIDEO

■ SISTEMA IDEALE: : GeForce 8800 GTX x2 € 1.200
575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP

■ SISTEMA MEDIO: Radeon X1950 Pro € 210
575 MHz core – 256 MB GDDR3 1,38 GHz – bus 256 bit – 36 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

■ SISTEMA BASE: GeForce 7600 GT € 180
560 MHz Core – 256 MB GDDR3 1,4 GHz – Bus 128 Bit – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Il Sistema ideale entra di prepotenza nel reame delle DX10 grazie alla GPU G80 nella sua forma più veloce. Mentre i Geometry Shader e il bus da 384 bit spingono le GeForce 8800 a risoluzioni estreme, i giocatori che intendono godere appieno di *Call of Juarez* sugli LCD da 20 pollici vedranno soddisfatte le proprie esigenze dagli shader 3.0 delle GPU DX9.

▼ SCHEDA MADRE

■ SISTEMA IDEALE: eVGA 680i SLI € 300
NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit

■ SISTEMA MEDIO: MSI P965 Platinum € 160
Intel P965 – Socket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA 3 Gb – 1 Gigabit

■ SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100
nForce 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 2x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gigabit

Il chipset 680i per Core 2 fa da base alla configurazione più potente, quella che, oltre a una coppia di 8800 in SLI, adotterà in futuro una terza GPU NVIDIA per accelerare la fisica dei giochi. Le piattaforme più economiche assecondano la fame di dati delle CPU Core 2 e Athlon X2, assicurando espandibilità e prestazioni di tutto rispetto.

▼ MEMORIA RAM

■ SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair Dominator 8888 € 530
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 1111 MHz – 2,4V – Dissipatore metallico

■ SISTEMA MEDIO: 1 GB Corsair 6400C4 € 145
2 DIMM da 512 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico

■ SISTEMA BASE: 1 GB Geil 6400 € 110
2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8 V – Dissipatore Metallico

Il chipset 680i merita di essere abbinato a RAM straordinariamente veloci, come le nuove Dominator di Corsair, capaci di avvicinarsi ai 1.200 MHz. Le configurazioni più economiche adottano delle più comuni DDR2 800 MHz, perfette per le CPU dual core di ultima generazione, ma il Sistema medio si distingue comunque grazie a delle latenze ridotte.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75**
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 990**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: NEC 20WGX2 € 600**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA BASE: Dell E207WFP € 407**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

Il formato widescreen domina il comparto monitor, che vede tre LCD basati su tecnologie diverse assecondare le esigenze dei fraggatori disposti a scendere a compromessi con la qualità dei colori pur di godere della massima reattività dei cristalli, così come quelle di chi preferisce tonalità cromatiche impeccabili e latenze lievemente superiori. Tutti i modelli scelti esaltano le capacità delle ultime VGA.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e e Mast. Plextor PX-760A € 110**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ **SISTEMA MEDIO: Philips DVDR1668K € 56**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – Lightscribe

■ **SISTEMA BASE: NEC ND-4571 € 40**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD-R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

Il prezzo proibitivo dei primi masterizzatori Blu-ray spinge i tre sistemi a restare legati alle comuni unità DVD-R/RW. Se l'unità scelta per il Sistema ideale si distingue per essere l'unica in grado di raggiungere la velocità di scrittura 18x, i modelli NEC e Philips adottati dalle configurazioni più economiche abbinano, alle ottime prestazioni, la possibilità di creare delle etichette laser.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 580**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 400 GB € 140**
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Maxtor Diamond Max 10 250 GB € 100**
300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.505 (limite 5.600)	€ 1.894 (limite 2.200)	€ 1.172 (limite 1.200)

POTENZA NECESSARIA

Le esose richieste energetiche delle nuove GeForce 8800 hanno messo in ginocchio i vecchi alimentatori da 450 Watt. Spegnimenti improvvisi e blocchi di sistema sono evitabili utilizzando una di queste tre PSU.

Enermax Galaxy 850W
€ 260
Uno dei primi alimentatori a ottenere la certificazione 4x4 di AMD. Offre un wattaggio complessivo in grado di sostenere i Core 2 Quadro e le configurazioni SLI più potenti. I connettori dedicati alla VGA sono ben 4.

Silverstone Zeus 650W
€ 154
Una delle poche PSU che dichiara un wattaggio inferiore a quello effettivamente raggiungibile, pari a 710 Watt e costituito da 42A della linea da 12V. La ventola singola da 80 mm la rende silenziosa anche a pieno carico.

Tagan TG580W
€ 135
Munito di cavetteria modulare, adatta ai case più angusti o dotati di finestra, il Tagan offre due linee da 12V da 20A, capaci di assecondare le esigenze di una singola GeForce 8800 GTX o di due X1950 in modalità Crossfire.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

POLVERE DA SPARO

Spesso, nel parlare di geometry shader e controller evoluti, si rimane impigliati nelle maglie dei tecnicismi e dei benchmark, dimenticando il motivo per cui migliaia di persone, ogni giorno, investono denaro in hardware e software con la sola intenzione di divertirsi. Tale motivo mi è apparso abbagliante durante l'ultimo deathmatch tra pistoleri e sceriffi in *Call of Juarez*, che ha visto il sottoscritto fermarsi incantato, con la dinamite in mano, a osservare la sagoma di un avversario volare realisticamente per aria e stagliarsi contro il limpido sole del West.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

USB TRADITORE

Il mio PC si disconnette da Internet ogni volta che provo a utilizzare il pannello di Rimozione sicura dell'hardware. Utilizzo un modem SpeedTouch ADSL USB.

Drumma78

Altri lettori mi hanno sottoposto lo stesso problema, che pare interessare anche il modem Alcatel Manta. È normale che la periferica sia elencata nel menu di Rimozione sicura dell'hardware, ma il suo funzionamento dovrebbe rimanere invariato dalla disattivazione degli altri componenti USB. Naturalmente, il consiglio più semplice che posso darti è quello di scollegare eventuali pen drive o dischi esterni senza utilizzare il menu in questione, che si limita a verificare l'assenza di dati in lettura e scrittura prima di disattivare le periferiche esterne. Puoi anche nascondere l'icona aprendo il menu contestuale nella barra delle applicazioni, selezionando la voce **Proprietà**, premendo il pulsante **Personalizza** e cambiando il comportamento del componente in **Nascondi sempre**.

RICERCHE MIRATE

Caro Quedex, volevo chiederti se conosci qualche trucco per ottenere risultati più precisi da Google. Ogni volta che cerco qualcosa per la scuola, devo scremare ciò che mi serve tra decine di pagine del tutto inutili.

Luca 91

Il motore di ricerca di Google sfrutta un sistema di ricerca basato su molti parametri, tra cui il più importante è la "fama", ovvero il numero totale di link che portano a una determinata pagina. I risultati delle tue ricerche indicheranno per primi i siti che, pur citando una sola volta le parole chiave da te scelte, sono considerati più popolari dal motore. Per ottenere risultati più mirati e disperdere meno tempo nella navigazione, puoi utilizzare alcuni comandi specifici: inserendo la parola **AND** tra i due termini che stai

I due CD-Key di *Brothers in Arms: Earned in Blood* hanno tratto in inganno più di un acquirente, tanto da spingere Ubisoft ad affrontare il problema.

La ricerca su Google risulta più veloce, se si utilizzano i giusti comandi testuali.

Le texture ad alta definizione abbelliscono *Dark Messiah*, ma provocano dei problemi audio/video nei sistemi con 256 MB di memoria video.

Un messenger universale

Chiunque utilizzi una connessione Internet a Banda Larga con tariffa flat, e sia abituato a colloquiare con gli amici impiegando i programmi di messaggeria istantanea, si troverà certamente ad affiancare all'onnipresente Skype programmi quali Live Messenger o ICQ. Sebbene, negli ultimi anni, siano nati del software in grado di coordinare tra loro le reti dei diversi gestori (come Trillian e Miranda), la comunicazione tra utenti PC rimane ancora ampiamente caotica. Microsoft cercherà di unificarla attirando i giocatori in Live Anywhere, ma se anche tale strategia dovesse avere successo, certamente non mancherà chi vorrà colloquiare con gli amici che utilizzano Linux e la PlayStation 3. Per risolvere la questione, le software house che producono programmi di Istant Messaging dovrebbero accordarsi su un protocollo unico, capace di assicurare dialoghi almeno testuali tra tutte le piattaforme. In attesa di tale, forse utopico, evento, dovremo continuare a giostrarci tra gli squilli di Skype, le finestre di ICQ e le icone di Messenger allineate ai colori di Windows Vista.

cercando, spingerai Google a dare maggiore importanza alla vicinanza delle parole nel testo. Il segno – può ridurre ulteriormente il numero dei risultati, eliminando i termini che hanno più valenze (la stringa GeForce 8800 GTX -GTS porta in primo piano le pagine che si occupano esclusivamente delle GTX e non delle sorelle minori). La homepage di Google racchiude, nella sezione **Ricerca avanzata**, una serie di filtri utili a identificare più velocemente i file non HTML e a evitare i siti scritti in lingue che non conosciamo.

CODICI DOPPI

Dopo aver acquistato *Brothers in Arms: Earned in Blood*, mi sono scontrato con l'impossibilità d'inserire il CD-Key presente nella confezione. Convinto di ritrovarmi davanti a un codice errato, ho richiesto una diversa copia del gioco al negoziante, ma ora l'installazione mi mostra il codice inserito precedentemente e non mi permette di modificarlo.

TexWiller1974

Il secondo capitolo della serie *Brothers in Arms* è accompagnato da due diversi codici seriali, uno stampato sul CD e dedicato all'installazione, e uno posto sul retro del manuale, necessario per giocare online. Se sei tra i pochi acquirenti che lamentano l'assenza del primo CD Key, puoi uscire dalla situazione di stallo inserendo il codice **SSSSA-SDSN2-CHHTA-6XBEY-JN6B4**, che Ubisoft ha reso pubblicamente utilizzabile. La modalità multiplayer rimarrà univocamente legata al seriale presente nella tua confezione. Per evitare che il programma di setup rilevi il codice inserito precedentemente, vai nella sezione **HKEY_LOCAL MACHINE\Software** del Registro ed elimina tutte le voci relative a *Brothers in Arms*, utilizzando l'opzione Cerca. Cancella anche la cartella creata durante l'installazione precedente e procedi a effettuare nuovamente le operazioni di setup.

■ La 7300 LE non è la GeForce più adatta ai giochi, visti i suoi 4 pixel shader e la RAM DDR2.

ATHLON FRENATI

Il mio nuovo PC, munito di Athlon 3700+, 1 GB di RAM e GeForce 7300LE TurboCache, esegue *Far Cry* e *Men of Valor* poco fluidamente, sebbene entrambi abbiano richieste minime decisamente inferiori.

Davide

Utilizzare un 3700+ insieme a una GeForce 7300LE significa tarpare le ali a un processore in grado di eseguire fluidamente molti dei titoli più esigenti. L'economica GeForce da te posseduta, infatti, è munita solo di 4 pixel shader, operanti a 450 MHz. La RAM installata sulla scheda non aiuta le prestazioni della GPU, essendo di tipo DDR2 a 648 MHz. La sigla TurboCache indica, poi, l'utilizzo della memoria di sistema come estensione di quella video, una soluzione che poco si abbina con i motori 3D in tempo reale e che, spesso, viene utilizzata dai produttori che montano sulla VGA solo 128 MB. Otterresti prestazioni decisamente più convincenti acquistando una 7600 GS o una ancor più performante 7600 GT, riuscendo a eseguire fluidamente anche titoli ben più recenti di *Far Cry*.

MESSAGGI LEGGERI

Il programma Yahoo Messenger va in crash ogni volta che ricevo un messaggio durante l'esecuzione dei giochi, trascinando con sé anche l'applicazione explorer.exe. Dopo averle terminate entrambe, mi ritrovo con un desktop senza icone, che mi costringe a riavviare.

Skualo

Bloccare l'esecuzione di Explorer significa interrompere il funzionamento dell'interfaccia grafica di Windows, quindi vedere scomparire tutte le icone presenti sul dekstop. Non è necessario, però, riavviare per farle ricomparire. Se la barra delle applicazioni e il menu Start sono ancora visibili, non devi far altro che scrivere **Explorer.exe** nella casella Esegui. Puoi effettuare la stessa operazione facendo apparire il Task manager con i tasti **CTRL+ALT+CANC** e selezionando il pulsante **Nuova operazione**. Se Yahoo messenger risulta così instabile sul tuo sistema, non posso che consigliarti di passare a Live Messenger di Microsoft (in grado di interfacciarsi anche alla rete di Yahoo) o all'ancora più affidabile Miranda, un minuscolo programma di messaggistica istantanea che occupa poca RAM ed è compatibile con le reti di Microsoft, Yahoo e ICQ. Miranda può essere trasformato, tramite plug-in e skin, in un'interfaccia IRC o in un client per file torrent, acquisendo le più disparate funzionalità.

Warning
Notify 16:02
This is a notifying message (for developers)
Test preview for the popup plugin settings. This is supposed to be long enough not to fit in one line... 16:02
This is a special test preview for the popup plugin settings. The text and title are quite long so you can tweak your skin and plugin settings to best fit your needs.
Smileys? 16:02
Here you are!
The Jabberwocky 16:02
'Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe:
All mimsy were
And the mome
Lewis Carroll

■ L'interfaccia di Miranda può essere modificata tramite skin e temi.

MOTHERBOARD LONGEVE

Vorrei installare su una Asus GA-A8V-D-939 un processore Athlon X2 dual core e una scheda video 6800 GS. Mi hanno riferito, però, che il chipset K8T800 ha problemi d'incompatibilità con le nuove CPU di AMD e con alcune VGA.

Luca

Solo per esperti Quando Explorer sembra Firefox

Dopo anni di apparente staticità, Microsoft ha finalmente deciso di aggiornare il browser integrato in Windows, ovvero il programma utilizzato dalla maggioranza del pianeta per navigare sul Web. Privo di funzioni basilari quali la navigazione in schede separate e i plug-in, Explorer 6 si dimostrava ormai arretrato rispetto ai browser concorrenti, quotidianamente aggiornati con nuove estensioni e interfacce. Nello sviluppare Internet Explorer 7, Microsoft sembra aver dato ascolto a tutti i suggerimenti degli utenti, producendo quella che, a prima vista, sembra essere una versione di Firefox perfettamente pronta a integrarsi in Vista. La settima versione di IE offre il "tab browsing" (la navigazione in schede separate, che consente di consultare più siti all'interno di una singola finestra), ha una casella di ricerca che interroga il motore preferito dall'utente e può trovare e visualizzare automaticamente le notizie RSS fornite dai siti Web. La gestione dei componenti aggiuntivi risulta decisamente più farraginosa della controparte per Firefox, ma almeno permetterà a IE 7 di non rimanere un software immutabile per i prossimi 5 anni. Scaricabile all'indirizzo **www.microsoft.it**, Internet Explorer 7 va a sostituire il vecchio browser Microsoft, acquisendone automaticamente la lista dei Preferiti.

Dopo 5 anni di sviluppo, è arrivato l'erede di IE 6... e assomiglia molto a Firefox, soprattutto per la navigazione a schede.

IE 7 è stato sviluppato pensando alla sicurezza e include un filtro anti phishing.

Il nome commerciale della scheda da te indicata è A8V Deluxe e, come molti utenti soddisfatti potranno confermarti, è una delle schede madri più longeve e versatili tra quelle basate sul vecchio chipset K8T800 Pro. Aggiornando il BIOS alla versione 1017, la scheda è in grado di supportare tutti gli Athlon X2 per socket 939, a eccezione dei modelli FX. Sebbene la 6800 GS possa funzionare senza problemi sulla tua configurazione, ti consiglio un modello più veloce, adatto ad assecondare maggiormente le caratteristiche di un Athlon X2 4800+. Acquistare oggi una scheda madre ancora basata sull'AGP per dare vita a un PC da gioco rimane, comunque, una pessima idea. Nel mercato dell'usato e nelle aste online è possibile trovare, a pochi euro, delle nForce 4 e dei modelli basati sul poco diffuso SiS 756, muniti di pieno supporto al PCI-Express. Preferendoli alla A8V, potresti in seguito scegliere tra una gamma di VGA decisamente più ampia e aggiornata.

Windows XP integra un comodo menu di configurazione delle reti Wireless, che andrebbe preferito a quelli che accompagnano molti prodotti USB.

WIRELESS TRADITORE

Ho acquistato un notebook con processore Core 2 e Geforce 7600 per sfidare mio fratello in LAN. Non riesco, però, a far funzionare la connessione wireless, che configuro utilizzando il software che accompagnava la scheda PCI 802.11g di Belkin. Il portatile vede una rete, ma non sembra voler dialogare con il PC fisso, come testimoniato dall'assenza di pacchetti inviati e ricevuti.

Maurizio

Windows XP, una volta aggiornato con il Service Pack 2, integra un menu di configurazione delle rete Wi-Fi particolarmente semplice da usare. Dal desktop di casa, dopo esserti assicurato che il sistema abbia riconosciuto la scheda Belkin, raggiungi la sezione Connessioni di rete del Pannello di controllo e, selezionando con il tasto destro del mouse la connessione senza fili, scegli Proprietà. Nella schermata successiva, dai un nome alla rete che vuoi creare (WIRELESS_CASA andrà benissimo) riempiendo la casella **SSID**, poi seleziona la modalità di autenticazione **Aperta**. Scegli la crittografia **WEP** e metti un segno di spunta alla voce **Rete Ad Hoc**. Ripeti la stessa operazione sul notebook (essendo un Centrino, integrerà un controller Wi-Fi preinstallato) e i due PC dovrebbero finalmente dialogare. La rete da te precedentemente rilevata potrebbe provenire da un appartamento vicino, e non essere utilizzabile. Se possiedi un pen drive USB, potrai anche salvare su di esso il file di configurazione della rete, in modo da importarla rapidamente in tutti i PC che intendi connettere.

CARBONI INSTABILI

Il nuovo *Need for Speed: Carbon* sembra non amare il mio profilo. Ogni volta che provo a caricarlo, il gioco si blocca e mi riporta al desktop. Se avvio una partita creando un profilo da zero, tutto funziona perfettamente.

Mela

La patch 1.3 di *Carbon* risolve questo e altri problemi, che impedivano ai giocatori di proseguire nella loro carriera automobilistica. L'aggiornamento per le versioni europee del gioco è disponibile all'indirizzo **www.electronicarts.it/games/8888/downloads** (e sul DVD demo di GMC). Approfitto della tua missiva per ricordare a tutti i lettori che l'ultimo esponente della saga *NFS* non gradisce l'attivazione forzata dei filtri all'interno dei Catalyst, che danno vita a degli errori una volta caricate determinate piste. Raggiungendo la sezione 3D del pannello di controllo dei Radeon, quindi, è bene spuntare la voce che delega ai programmi l'attivazione di AntiAliasing e filtro Anisotropico.

SOS Rapido Risposte brevi

D Quali componenti dovrei aggiornare nel mio Pentium4 a 3 GHz per eseguire al meglio gli ultimi giochi? Possiedo un P4 a 3 GHz e una 9600 XT.

BobBx

R [illegible] GH[illegible] a [illegible] te [illegible] mo[illegible] ome [illegible] ind[illegible] cleva [illegible]cessariamente [illegible] dettaglio o il numero degli oggetti contemporaneamente presenti sullo schermo. Per prolungare la longevità della configurazione da te posseduta puoi sostituire la VGA con una delle nuove X1950 Pro AGP proposte dai partner di ATI, munite di 36 pixel shader 3.0 e di 256 MB di GDDR3. Evita i modelli più costosi leggermente overclockati, che non offrirebbero alcun vantaggio ulteriore alla tua configurazione in cui il collo di bottiglia risiederà nella relativa lentezza del processore centrale. Investi i tuoi risparmi in un secondo modulo RAM da 512 MB, in modo da raggiungere 1 GB di capienza complessiva. Giocare con un quantitativo di memoria inferiore significa, ormai, andare incontro a forti rallentamenti in tutti i titoli più recenti.

D Utilizzo il mio PC come server per *UT 2004*, in modo da allenarmi godendo di un ping ridotto, simile a quello godibile nelle LAN. Mi ritrovo, però, spesso a giocare contro dei cheater, cioè dei giocatori che barano utilizzando dei sistemi di mira automatica. Purtroppo, riesco ad accorgermene solo seguendo il loro punto vista, che mostra movimenti del tutto innaturali per un giocatore normale. Esiste una versione di punkbuster compatibile con *UT 2004*?

Prism

R Il sistema migliore per evitare l'ingresso dei cheater in *UT 2004* consiste nell'installare il "mutator" (il nome con cui vengono chiamati i Mod di *UT*) *Anti TCC*, scaricabile all'indirizzo **www.koehler-homepage.de/Wormbo**. Il sito raccoglie molti altri Mod, utili agli amministratori di server che vogliono dar vita a partite ampiamente personalizzate. L'installazione dei mutator è semplicissima, dato che viene completata decomprimendo i file zip che li compongono nella cartella di installazione di *UT 2004*.

D Ogni volta che avvio il PC, compare un messaggio di avviso che mi chiede d'impostare la frequenza della CPU, l'ora e la data. Precedentemente ciò non accadeva e non ho apportato alcuna modifica all'hardware.

Jacopo

R Devi semplicemente sostituire la batteria a tampone della tua motherboard. Questa [illegible] batteria rotonda alimenta la piccola memoria CMOS in cui sono contenute le impostazioni del BIOS e, nel momento in cui si esaurisce, costringe l'utente a reinserire parametri della CPU e dell'orologio di sistema a ogni avvio. La sua sostituzione è facilmente effettuabile premendo sul piccolo fermo a molla posto sull'alloggiamento.

D Puoi indicarmi una motherboard per Core 2 munita di doppio connettore PATA? Possiedo un lettore DVD, un masterizzatore e due hard disk da 200 GB ancora con porta parallela, e non vorrei sostituirli.

Marco

Se l'orologio di sistema si resetta a ogni spegnimento, è necessario sostituire la batteria a tampone della motherboard.

R L'assenza di supporto PATA da parte del Southbridge ICH8 che accompagna il chipset [illegible]965 fa sì che molte motherboard per Core 2 abbiano un solo connettore PATA, gestito da un controller separato. Il problema è aggirabile acquistando una delle tante 945P compatibili con i processori Core 2, come la Asus P5LD2 o la Gigabyte 8I945P, che, utilizzando il meno recente ICH7, sono in grado di interfacciarsi a tutte le tue unità disco. In alternativa, potresti attendere l'arrivo delle prime nForce 650i SLI o Ultra, anch'esse dotate di doppio canale PATA e più performanti rispetto alle 945P.

D Tra i miei processi attivi è misteriosamente comparso il componente CTXFISPI.exe, che occupa ben 6 MB e impegna intensamente la CPU. Sai dirmi a cosa serve?

IcerHolm

R È il componente dei driver Creative che si occupa di zittire gli altoparlanti nel momento in cui viene rilevato l'inserimento delle cuffie nei rack interni o esterni delle Audigy o delle X-Fi. Tra i suoi compiti, c'è anche quello di coordinare le impostazioni audio delle utility Creative con quelle del Pannello di controllo di Windows.
La sua completa disattivazione può quindi dare vita ad alcuni inconvenienti. Per risolvere il problema, non devi far altro che installare gli ultimi driver disponibili sul sito **http://it.europe.creative.com**.

UT 2004 non è esente dalla piaga dei cheater, che possono però essere eliminati grazie ad appositi Mod pensati per i server.

Il numero dei connettori PATA sta rapidamente diminuendo, lasciando spazio ai soli SATA.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico.

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Bassa	Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Media	Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Alta	Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Garantire il bene e l'ordine salvando da loro stessi i collaboratori che presentano i testi in ritardo, anche nel 2007
Gioco Preferito: F.E.A.R.

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fornire preziose consulenze, naturalmente rendendo tutto il più complicato possibile
Gioco Preferito: *Caesar IV*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere recensioni ed editoriali senza usare la tastiera, ma con l'ausilio di un volante e una pedaliera.
Gioco Preferito: *Race*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Rischiare la vita per dimostrare che anche lui prende in giro i capi grandi e grossi. Poi l'ortopedico se la prende.
Gioco Preferito: *Tutti i giochi dell'archivio*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Incidere a mano più versioni dei preziosi supporti ottici di GMC, a bordo di un aereo per gli USA.
Gioco Preferito: *Neverwinter Nights 2*

YURI ABIETTI
Specializzato in: [illegible] le date di [illegible] recensioni un [illegible] rispetto a quelle [illegible] a prescindere
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei [illegible]*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Ar[illegible] nuovi machiavellici [illegible] per portare alla follia lo staff redazionale, saltando i piè pari il tavolo
Gioco Preferito: *Gothic 3*

Giochi nuovi

Il futuro dei giochi non è solo nei seguiti.

DOPO venti pagine di anteprima sui giochi del 2007 e dopo la scorpacciata natalizia di capolavori, la lista qui a destra potrebbe sembrare poca cosa. Il "convertito" *Rainbow Six Vegas* e l'inaspettato *Race* sono i giochi di punta recensiti su questo numero, a una prima occhiata meno interessanti degli spettacolari *Neverwinter Nights 2* o *Medieval II* dei mesi passati, o dei mirabolanti titoli promessi per l'anno prossimo.

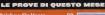
Tuttavia, commettereste un errore nel "saltare" questi giochi, o nell'ignorare la maggior parte degli altri titoli provati (più di ventii). Mentre una buona porzione dei capolavori da "9" degli ultimi anni sono dei seguiti, dei capitoli creati pensando di sfruttare un successo già ottenuto, questi giochi sono, a modo loro, originali.

Rainbow Six Vegas è, sulla carta, l'ultimo titolo ispirato agli FPS strategici di Tom Clancy. In realtà, come scoprirete girando pagina, è un FPS puro e semplice, con qualche velleità tattica, ma ben lontano dagli affascinanti piani di *Rogue Spear*. Fortunatamente, è anche distante dagli abissi di *Lockdown*, nonostante qualche sbavatura dovuta alla conversione troppo diretta da Xbox 360. Un gioco, al di là del nome, nuovo; un tentativo da parte di Ubisoft di esplorare l'affollato mondo degli sparatutto in prima persona con qualcosa che non sia complesso come i primi *Rainbow Six*, ma nemmeno un FPS da "corridoio" in cui è importante sparare a tutto ciò che si muove.

Race è una variazione sul tema *GTR*, ma (anche a causa della separazione avvenuta in seno ai SimBin) porta una ventata di nuove auto, più vicine a quelle che guidiamo tutti i giorni, piuttosto che ai bolidi visti in TV - e il solo circuito di Macau vale il gioco! Due titoli che, magari, hanno delle pecche e non raggiungono lo status di "capolavoro" indiscusso, ma che lasciano ben sperare in merito al futuro dei giochi su PC: non solo titoli (per quando splendidi) ispirati a dei predecessori di successo, ma molte, moltissime novità. Non saranno "originali", dato che per trovare la vera originalità è necessario aspettare dei colpi di genio (come *The Sims* o anche il meno conosciuto *Darwinia*, recentemente approdato in Italia), ma almeno non sono dei seguiti "imbrigliati" a una trama e a dei personaggi già noti. A *Rainbow Six* e *Race* si aggiunge *Star Trek: Legacy*, che sebbene riceva un voto non certo lusinghiero, è comunque un tentativo (meno riuscito) di uscire dagli schemi rigidi dei "soliti" RTS.

D'altra parte, un adagio del mondo cinematografico recita: "Se tutto quello che c'era da dire è stato detto, l'importante è come lo si dice". Per i videogiochi - ne siamo convinti - di cose da dire ce ne sono ancora parecchie, come avrete letto nello speciale a pagina 41. In attesa dei capolavori "nuovi", anche questo mese c'è di che divertirsi!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Rainbow Six Vegas 90
Race – The WTCC Game..... 94
Star Trek: Legacy 98
Trainz Railroad Simulator 2006.. 100
Silverfall 101
Imperivm Civitas 102
Roboblitz 104
Silent Heroes: Elite Troops of WW II 105
Phantasy Star Universe 106
Starshatter: The Gathering Storm 107
The Secret of Atlantis: L'Eredità Sacra 108
Oblivion – Knights of the Nine 110
Victoria Revolutions 111
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate............. 112
Desperate Housewives: Il Videogioco 113
Age of Empires III – The WarChiefs.................. 114
IL-2 Sturmovik 1946 115
Panzer Elite Action: Dunes of War................... 116
EverQuest II – Echoes of Faydwer 117
Bionicle Heroes................ 118
PC Calcio 2007 118
Patriots: A Nation Under Fire 119
La Gang del Bosco 119

BUDGET

Unreal Anthology............ 120
Rayman 3 Hoodlum Havoc.............. 120

pag. 94

pag. 98

pag. 102

pag. 104

pag. 106

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Esporre il PC al contagio di orrendi virus, perdere il cellulare e vivere come un naufrago, nel centro di Milano
Gioco Preferito: *Neverwinter Nights 2*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES 5* e *GTR 2*. Anche dalla montagna... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco Preferito: *Race*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, consegnando i testi *prima* del dovuto, perché lui "Risolve problemi"!
Gioco Preferito: *Il Grande Fratello*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Concorrere per ottenere "prestigiosi" incarichi nell'ambito redazionale e andare fin troppo vicino alla vittoria..
Gioco Preferito: *Rainbow Six Vegas*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Fare impazzire i colleghi meno spiritosi a pranzo, con frasi insistenti e sibilline, e patti a dir poco diabolici.
Gioco Preferito: *I Caraibi*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta..
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Chiedere istruzioni alla redazione su come stendere i pezzi. E poi fare comunque di testa sua. Anzi, "vostra"
Gioco Preferito: *Jonathan Danter*

L'effetto di sfocatura che si attiva dopo aver "incassato" un proiettile è bello da vedere, ma annebbia la visuale per qualche pericoloso secondo.

Gli spostamenti principali avvengono in elicottero e, durante i viaggi, si ricevono informazioni sulla missione successiva.

GENERE: FPS TATTICO

RAINBOW SIX VEGAS

Tom Clancy e Ubisoft si danno al gioco d'azzardo, ma il Jackpot rimane un miraggio lontano.

IN ITALIANO
Rainbow Six Vegas è interamente tradotto in italiano, dal doppiaggio al manuale. Il lavoro svolto è di prima qualità e il parlato non fa rimpiangere la lingua originale. Da questo punto di vista, *Vegas* è inattaccabile.

SALUTE DI FERRO
In *Vegas* bastano pochi proiettili per andare al Creatore. Fortunatamente, è sufficiente stare per qualche secondo al riparo per recuperare completamente la salute. È un aspetto comodo e funzionale, ma che forse non andrà a genio a chi vuole un'esperienza perfettamente realistica.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL tempo passa anche nel mondo dei PC e tante cose possono cambiare nel giro di pochi anni.

La serie di *Rainbow Six*, per esempio, è nata per soddisfare le esigenze dei fan della tattica estrema, proponendo dei complessi sistemi di gestione della squadra e offrendo un realismo senza paragoni. Tutto era studiato per riprodurre, con la maggior fedeltà possibile, le manovre dei gruppi antiterrorismo e richiedeva una buona dose di ragionamento prima di ogni missione. Poi, le meccaniche di gioco hanno iniziato a semplificarsi, fino a sfociare nella colossale delusione di *Rainbow Six Lockdown*, un FPS poco riuscito con qualche sparuto elemento di tattica. Ora la serie imbocca una nuova direzione con *Rainbow Six Vegas*, recuperando un pizzico di strategia e cercando un compromesso tra l'immediatezza e la profondità.

Prima di creare confusione, però, sarà meglio chiarire che questo gioco non ha nulla a che vedere con i primi episodi, e che tutti quelli che speravano in un ritorno alle origini rimarranno delusi. *Vegas* è completamente nuovo e abbraccia una filosofia radicalmente diversa dai suoi predecessori.

Tanto per cominciare, l'ambientazione è a dir poco inusuale. L'avventura inizia nelle polverose strade del Messico, ma si sposta rapidamente a Las Vegas, la città del vizio e del gioco d'azzardo. Si tratta di uno scenario strano, che si presta perfettamente alla creazione di livelli originali e ben strutturati.

I casinò, per definizione, sono pieni di divani, tavoli, slot-machine e oggetti che possono essere usati come copertura dai proiettili, e sono quasi sempre pieni di civili intenti a svagarsi. Con una Las Vegas tenuta in scacco dai terroristi, dunque, Ubisoft ha avuto modo di creare tante situazioni inedite, dando vita a sparatorie intelligenti e rendendo ancor più avvincente il salvataggio degli ostaggi. Tutto questo, in controtendenza con molti dei giochi firmati da Tom Clancy, conferisce anche una certa varietà, calando il giocatore in luoghi sempre diversi tra loro.

> "La gestione dei propri commilitoni è semplificata all'osso"

La principale novità, però, riguarda la gestione dei propri commilitoni, semplificata all'osso e accessibile anche ai giocatori meno navigati. La squadra è composta dal protagonista e da due soldati che, eccezion fatta per particolari tipi di assalto, non possono essere comandati singolarmente. Per impartire ordini è sufficiente puntare

PRESTAZIONI E REQUISITI

Abbiamo testato *Rainbow Six Vegas* con un processore a 3,5 GHz, equipaggiato con 1 GB di RAM e una GeForce 6800. In 800x600 tutto girava senza rallentamenti, perfettamente stabile sui 30 frame al secondo anche nelle situazioni più affollate. Anche in 1024x768 le prestazioni si sono rivelate accettabili, mentre con le risoluzioni widescreen abbiamo riscontrato qualche scatto di troppo. Segnaliamo, inoltre, che è *necessaria* una scheda che supporti i Pixel Shader 3.0 e che, al momento della recensione, sono supportati solo i seguenti modelli: Radeon X1600, X1800, X1900, GeForce 6800, 7300, 7600, 7800 e 7900. Abbiamo provato a far girare *Vegas* su due PC con schede senza Shader 3.0 e, come da manuale, non siamo riusciti a giocare.

Chi ha paura del buio sarà felice di sapere che la visuale notturna è disponibile anche in *Rainbow Six Vegas*.

Calarsi a testa in giù permette di sparare in una stanza, senza esporsi eccessivamente al fuoco nemico.

Ricorrere al silenziatore, in alcune missioni, permette di uccidere decine di terroristi senza essere scoperti.

Gli incontri ravvicinati con i soldati si traducono spesso in una morte ingloriosa.

L'ambientazione di Las Vegas si presta egregiamente allo stile di gioco di *Rainbow Six*, ed è molto bella da vedere.

AGGRESSIVI O DIFENSIVI?

Secondo i momenti, sarà possibile dire alla squadra di adottare un atteggiamento aggressivo (che porterà all'attacco immediato di qualunque bersaglio avvistato), o di restare sulla difensiva, limitandosi a schivare i colpi nemici e ad attendere ulteriori ordini. Questo aspetto, inutile nelle prime fasi del gioco, si rivela fondamentale nelle missioni più avanzate, dove ogni minima mossa deve essere ponderata con attenzione.

Tirare un fumogeno e poi attivare la visione termica è uno sporco trucco, ma è fondamentale per risolvere le situazioni più affollate.

Portarsi dietro uno scudo rallenta i movimenti, ma offre una costante fonte di copertura.

un oggetto con il mirino e premere la barra spaziatrice: secondo il contesto, l'Intelligenza Artificiale si comporterà in maniera diversa, capendo se prendere posizione e piazzarsi in copertura o se attaccare il bersaglio attivo. È un sistema rapido e intuitivo, che, grazie a una fine calibratura, funziona alla perfezione. Non si deve affidare tutto il lavoro sporco alla squadra, ma per fortuna non bisogna nemmeno guidarla passo per passo, difendendola da ogni eventuale minaccia. Stiamo parlando di soldati d'élite, in fondo, ed è giusto che siano in grado di resistere senza troppi problemi anche agli attacchi a sorpresa. La I.A degli alleati, dunque, si comporta esattamente come dovrebbe, ed è uno degli aspetti più riusciti di *Rainbow Six Vegas*. Mano a mano che si prosegue, ci si affeziona ai propri "fratelli sotto le armi", e si impara a fidarsi delle loro capacità proprio come avverrebbe in una vera squadra. Inoltre, quando ci si trova davanti a una porta, è consentito selezionare diversi tipi di tattiche, da scegliere accuratamente dopo aver sbirciato nella stanza con il cavo ottico (simile a quello di Sam Fisher in *Splinter Cell*). Secondo la disposizione dei nemici al suo interno, si potrà optare per il lancio di un fumogeno o di una granata flash, oppure per una brutale pioggia di proiettili. Tali accorgimenti si rivelano fondamentali quando i terroristi tengono in ostaggio dei civili innocenti, costringendo ad agire con cautela per non causare morti inutili, tutte punite con un impietoso game over.

Per esempio, capiterà di imbattersi in una stanza con due ingressi e di scoprire che, al suo interno, ci sono tre terroristi, uno dei quali ha la pistola puntata contro una donna imbavagliata. Con un colpo della barra spaziatrice si posiziona la squadra in prossimità della prima porta, dicendole di attendere ordini e di tenersi pronta ad agire. Poi, ci si reca con il proprio personaggio all'altra porta e si seleziona con il mirino l'ordine in cui vanno colpiti i bersagli. Prima bisogna eliminare quello che minaccia l'ostaggio, poi uccidere quello nell'angolo e, infine, quello vicino alla finestra. Quando tutto è pronto, si dà il via all'operazione, entrando contemporaneamente da entrambe le porte e prendendo gli infami terroristi da due direzioni, guadagnando un notevole vantaggio tattico. Queste meccaniche si applicano anche alle finestre dei grattacieli, da cui è possibile irrompere durante le emozionanti sessioni in cui ci si cala con la fune.

Il risultato di tutti questi interessanti elementi è un FPS di prima qualità, impreziosito dalla miglior grafica vista nella serie *Rainbow Six* e reso particolare dall'innovativo approccio alla tattica, tanto semplice quanto appagante.

Tutto perfetto, dunque? No, purtroppo. La versione per PC di *Vegas*, infatti, è presa di peso da quella per Xbox 360 e mostra alcuni limiti tipici delle conversioni. Tanto per cominciare, il sistema di salvataggio è interamente basato su checkpoint, che, spesso e

Ecco cosa succede quando una granata flash esplode nelle vicinanze: tutto diventa bianco e la visuale rimane immobile per circa tre secondi.

PEGGIO SOLI...

... che mal accompagnati. In alcune parti della campagna principale si verrà separati dalla propria squadra, dovendo fare i conti da soli con gli attacchi dei terroristi. La difficoltà, in questi momenti, si fa molto più espra, e si avverte la mancanza dei salvataggi liberi.

ARGUZIA NEMICA

I compagni di squadra sono scaltri come volpi, ma i nemici non sono da meno. Si muovono rapidamente, non stanno mel fermi nello stesso punto e hanno una mira dannatamente precisa. Quando sono in tanti, cercano di attuare manovre di eccerchiamento e non esitano a lanciare bombe a meno e fumogeni.

FLASH SENZA SORRISI

Le granate flash, pur non arrecando danni fisici, accecano per qualche secondo. Questo, nel novanta per cento dei casi, si traduce in un proiettile in mezzo alla fronte e in una tragica schermata di game over.

PERSONAGGI PERSONALIZZABILI

Per affermare la propria identità anche durante le partite online è possibile personalizzare il proprio soldato, scegliendone i vestiti, i tratti somatici e il tipo di corazza. L'editor è molto potente e, con un po' di impegno, permette di riprodurre con inquietante precisione le proprie fattezze.

Stop alle sparatorie in polverosi campi da battaglia! In *Vegas* si combatte in casinò e hotel a cinque stelle.

Le ombre e le luci sono rese in maniera realistica, sia di giorno, sia di notte.

GIÙ LA TESTA!

Per sopravvivere, in *Rainbow Six Vegas*, è necessario trovare sempre una buona copertura ed esporsi con il giusto tempismo, aspettando magari che i nemici siano costretti a ricaricare. Per appiattirsi contro qualunque parete è sufficiente premere il tasto destro del mouse, per poi sparare alla cieca muovendo solo il braccio o per uscire momentaneamente dal proprio rifugio sicuro. È un sistema intelligente e intuitivo, che garantisce profondità a ogni scontro a fuoco, senza rendere il tutto troppo complesso.

volentieri, sono troppo distanti tra loro. Questo avrebbe senso se stessimo parlando di un giochino facile, ma visto che in *Vegas* basta un proiettile ben assestato per finire a terra, c'è il rischio di ripetere per decine di volte lo stesso percorso, schiantandosi inevitabilmente contro solidi muri di frustrazione.

L'altro problema riguarda i requisiti minimi, chiaramente modellati sul muscoloso hardware della console di Microsoft: sono *necessori* un processore a 3GHz, 1 GB di RAM e una scheda grafica che supporti i Pixel Shader 3.0. È vero che la tecnologia procede con passi da gigante, ma è sbagliato tagliare completamente fuori chiunque non abbia un PC costantemente aggiornato. Per finire, il sistema di controllo è chiaramente pensato per un pad (come suggerisce l'interfaccia, che durante le scelte tattiche fa palesemente riferimento a una croce direzionale) e non sfrutta appieno i pregi del binomio mouse/tastiera. Insomma, dopo *Ghost Recon Advanced Worfighter*, completamente diverso dalla sua controparte per console, ci aspettavamo qualcosa di meglio da Ubisoft.

Accantonando queste amare

La mappa tattica è ottima per pianificare le operazioni, ma mostra i terroristi solo dopo che sono stati avvistati. Vi aspettavate un comodo Cross Com?

considerazioni, però, i pregi di *Rainbow Six Vegos* sono innegabili. È divertente e vario, e vanta una colossale sezione multiplayer, che coinvolge sia la competizione, sia la cooperazione.

È possibile ripercorrere tutta la campagna principale in compagnia di due amici, oppure sfidare giocatori di tutto il mondo con sei modalità, che variano dai rapidi massacri alle partite lente e ragionate. Chi ama giocare online rischierà di innamorarsi perdutamente di *Roinbow Six Vegas*, sacrificando la propria vita sociale nel nome della lotta al terrorismo.

In definitiva, ci troviamo davanti a un titolo molto valido, in grado di garantire tante ore di divertimento e di continuare ad affascinare anche dopo aver terminato le missioni single player. È un peccato che gli sviluppatori non si siano concentrati come avrebbero dovuto sulle peculiarità dei PC, facendo arrivare sugli scaffali un FPS che, pur essendo interessante, rivela spudoratamente la sua natura multipiattaforma.

Roinbow Six Vegas è consigliato a chi ha un computer abbastanza potente, dunque, e a chiunque sia disposto ad accettare che la complessità delle strategie dei primi episodi appartenga inesorabilmente al passato.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Ghost Recon Advonced Warfighter, Giu 06, 8½
Si parla sempre di terroristi e di Tom Clancy, ma qui l'approccio è molto più complesso.

Splinter Cell: Double Agent, Dic 06, 8½
L'ultima avventura di Sam Fisher, alle prese con un pericoloso doppio gioco.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 50** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.rainbowsixgame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB con supp. ai Pixel Shader 3.0, DVD, 7 GB HD**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB con supporto ai Pixel Shader 3.0**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Sistema di controllo intuitivo
- Buona Intelligenza Artificiale
- Ricca sezione multiplayer

- Tattica ridotta all'osso
- Salvataggio a checkpoint
- Pixel Shader 3.0 obbligatori

***Rainbow Six Vegas* è un buon FPS, lontano dalle raffinatezze tattiche dei primi episodi, ma non per questo meno degno di nota. Peccato solo per gli elevati requisiti minimi e per il sistema di salvataggio a checkpoint, davvero poco azzeccato.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	DESIGN DELLE MAPPE
8	8	8	8	9	8

I cruscotti sono spartani, come ci si aspetterebbe da un'auto da corsa. Magari, qualcosa in più poteva essere fatto.

Il look del gioco è incredibilmente realistico, grazie all'azzeccata scelta dei colori. Peccato per le ombre, non certo splendide.

RACE – THE WTCC GAME

Lasciate in box Lamborghini e Ferrari, è venuto il momento di portare in pista BMW e Alfa Romeo!

IN ITALIANO

Race – The WTCC Game è interamente tradotto in italiano.

LA simulazione di guida definitiva su PC, *GTR 2*, è da poco comparsa sugli scaffali, ma la sua leadership viene già minacciata da un altro titolo.

Notevole il fatto che a realizzarlo siano stati gli stessi Simbin, anche se in formazione parzialmente ridotta, dato che questa volta non hanno il supporto dei Blimey! Games, capitanati da Ian Bell (un tema che approfondiamo in uno spazio apposito in queste pagine). *Race – The WTCC Game* simula il campionato WTCC, quello in cui corrono piloti come gli italiani Balzan e Tarquini su auto quali BMW 320, Alfa 156 e Seat Leon, fra le tante. Vetture non paragonabili ai bolidi dei campionati GT o NGT, ma in ogni caso capaci di prestazioni più che discrete, considerato che i 250 Km/h vengono raggiunti e, in certi casi, superati.

Escludendo la BMW, sono tutte auto a trazione anteriore, quindi più vicine, quanto a comportamento, alle utilitarie che si guidano ogni giorno. Accelerazione e velocità di punta, però, non sono certo rapportabili. Se riusciranno a prendere il posto delle splendide Lamborghini e Ferrari di *GTR 2* nei cuori degli appassionati è ciò che scopriremo insieme in queste pagine.

"Il vero punto di forza del gioco è il circuito di Macau"

Partiamo dal presupposto che il motore fisico e quello grafico sono gli stessi del precedente capolavoro, con alcuni ritocchi, ma senza stravolgimenti. Il comportamento delle automobili, considerate le ovvie differenze di classe, è dunque simile, e notevolmente realistico. Abbiamo notato una certa tendenza al sottosterzo, ma si tratta in ogni caso di vetture sicuramente più gestibili, anche per piloti non particolarmente esperti. Ciò non significa che la fisica sia stata semplificata, bensì che, date le potenze relativamente basse dei motori e la trazione anteriore, sarà più facile impostare correttamente le curve ed evitare di girarsi ogni manciata di secondi solo perché si ha il piede un po' troppo pesante. Chi muove i primi passi nelle simulazioni di guida apprezzerà la possibilità di avvicinarsi a questo appassionante quanto difficile mondo sfruttando dei bolidi più abbordabili, ma crediamo che i fan di lunga data difficilmente rimarranno estasiati (nonostante l'elevato realismo), proprio perché abituati a guidare ben altro... almeno davanti allo schermo.

Ed è proprio questo il problema di *Race*: per quanto curato a livello simulativo, non riuscirà a stimolare lo "sfegatato" delle

INTERNET NECESSARIO

Sempre più produttori si appoggiano alla piattaforma di distribuzione digitale Steam creata da Valve, anche nel caso dei prodotti venduti sugli scaffali dei negozi. Lo abbiamo visto fare con *Dark Messiah – Might & Magic*, e l'esperimento è stato replicato anche con *Race*, venduti sia tramite i canali tradizionali, sia tramite Steam. È da sottolineare che Steam non è un'alternativa, ma un vero e proprio obbligo: come nel caso di *Half-Life 2*, una volta completata l'installazione di *Race* da supporto ottico (o dopo il download), bisognerà autenticare il gioco tramite il noto servizio. La connessione a Internet è dunque un requisito minimo, non solamente uno "sfizio" per chi vuole dilettarsi con le sfide online.

TUTTI IN CODA?

Gli appassionati di gare virtuali sanno bene che il massimo del divertimento si prova online. Per quanto vengano sottolineati costanti miglioramenti nelle Intelligenze Artificiali, siamo ancora lontani da comportamenti veramente credibili da parte dei piloti gestiti dal PC. Anche nel caso di *Race*. Non che gli avversari siano incapaci di combattere, tutt'altro: si rivelano veloci e incredibilmente tenaci. In molti circuiti, inoltre, osservare una gara interamente gestita dal computer è uno spettacolo. Purtroppo, restano alcuni pesanti limiti, che si evidenziano soprattutto fra le anguste vie di Macau: nelle curve più strette, per esempio, si creano le code "da casello autostradale". In tali situazioni, le auto non riescono nemmeno a marciare lentamente, ma si spintonano l'una con l'altra.

■ Il claustrofobico tracciato di Macau metterà a dura prova anche i piloti migliori. Una volta imparato ad affrontarlo, il divertimento sarà impagabile!

■ Monza è riprodotta in maniera splendida. Purtroppo, non tutti i circuiti hanno goduto di tanta attenzione, e alcuni sono un po' spogli.

corse virtuali, che troverà le automobili poco stimolanti. Per un pilota "vero", sarebbe come passare dalla Formula 1 a formule minori, insomma. La totale assenza di vetture o circuiti sbloccabili, così come di modalità alternative (la scuola guida o i campionati alternativi, per esempio), toglie anche l'elemento sfida e quella struttura giocosa che aveva reso *GTR 2* un capolavoro completo.

Le poche aggiunte al campionato ufficiale sono sì interessanti, ma non abbastanza da durare a lungo, a nostro avviso. Abbiamo apprezzato la possibilità di correre con le auto del campionato del 1987 (la mitica Alfa 75 e la BMW M3) e

con le Mini, ma queste ultime erano già ottimamente simulate da altri giochi, a voler essere pignoli.

Pur se le quattroruote di *Race* non sono le dream car proposte da altri titoli, ci si diverte parecchio a maneggiare le Leon e le 156, e se si vuole provare qualche stimolo in più, si può sempre puntare sulle BMW, che essendo a trazione posteriore obbligano a rivedere le proprie abitudini di guida, assomigliando maggiormente ai potenti bolidi da 600 cavalli delle classi superiori. Il vero punto di forza del gioco, però, è il circuito di Macau. I novellini lo odieranno, mentre i più bravi verranno messi a dura prova dalle strettissime vie cittadine di questo tracciato, che fa sembrare Monaco un'autostrada.
Le vetture presenti in *Race* sono l'ideale per affrontare curve e tornanti tanto impegnativi. A nostro avviso, la presenza di tale pista potrebbe valere, da sola, l'acquisto del gioco: le altre sanno di già visto e non sempre sono riprodotte con la stessa precisione certosina. Se Monza e Macau sono veramente spettacolari, Brno o Valencia appaiono un po' spoglie, pur se ben realizzate.

Questo andamento altalenante si riflette un po' in tutti gli aspetti di *Race*, quasi fosse stato messo sul mercato in fretta e furia: la cura dei particolari è a tratti eccellenti, a tratti lasciata un po' al caso. Se le scocche delle auto e le relative texture, vantano un dettaglio incredibile, ci si chiede perché non sia stata dedicata la medesima attenzione ai cruscotti, spartani e piuttosto anonimi. Lo stesso dicasi per gli shader: i riflessi sulle carrozzerie sono più credibili di quelli visti in *GTR 2*, ma

L'Alfa 75 è una piacevole aggiunta al parco di vetture del campionato WTCC 2006.

Il caratteristico rombo della Seat Leon è riprodotto alla grande.

LA STORIA E IL DIVORZIO

I Simbin hanno iniziato la loro carriera nel 2002, realizzando un eccellente Mod per *F1 2000*, ispirato al campionato GT. Hanno impiegato poco a farsi notare dagli appassionati, tanto che il gruppo ha fondato un vero e proprio team di programmazione, capitanato da Ian Bell dal punto di vista della direzione del progetto, e che si avvaleva dell'eccellente Doug Arnao per la consulenza tecnica. A questi nomi, si aggiungeva quello di Enrik Roos, un pilota reale del FIA GT (e in precedenza anche di altri campionati), che nel campionato 2003 si è posizionato ottavo in classifica. Il primo accordo commerciale è stato stretto con 10Tacle, produttore di *GTR*, del suo seguito e di *GT Legends*. In realtà, già con *GTR 2* il team si era spezzato: da una parte Ian Bell e i suoi più stretti collaboratori (fra cui l'eccellente Arnao), che hanno preso il nome di Blimey! Games, dall'altra Roos e il resto del team, rimasti Simbin e "migrati" verso Eidos. Ora, le due squadre si sono separate del tutto, e *Race* è il primo prodotto realizzato senza la consulenza di Bell e Arnao. Questi ultimi hanno annunciato di essere al lavoro su un ambizioso progetto basato sulla licenza Ferrari.

ci ha lasciato l'amaro in bocca la totale assenza di corse notturne o in particolari condizioni di luce, come all'alba o al tramonto. Una scelta comprensibile in termini di realismo simulativo, molto meno nel caso delle competizioni alternative, come quelle delle Mini Cooper. Ed è un peccato, perché l'aspetto grafico, fatta esclusione per le ombre poco credibili, è estremamente curato.

Insomma, pur se divertente e ben realizzato, *Race* soffre di alcune pecche che vanno al di là della decisione di non contemplare la possibilità di sbloccare nuovi circuiti, campionati e auto. Fattore, quest'ultimo, che estendeva la giocabilità e, soprattutto, apriva il serioso mondo della simulazione di guida anche a utenti più legati alle corse arcade. La nuova fatica dei Simbin, come abbiamo sottolineato, è più accessibile anche dai cosiddetti "casual gamer", ma la mancanza di gratifiche immediate potrebbe allontanare qualche giocatore.

Per il comparto audio vale il discorso di tutti i giochi basati sul gMotor degli ISI: è ottimo dal punto di vista della riproduzione degli effetti sonori, con il rombo dei motori incredibilmente vicino a quello delle controparti reali e con lo stridore degli pneumatici tanto credibile, da dare l'illusione di sentire l'odore della gomma bruciata. Addirittura, con certi veicoli, come l'Alfa 75, si riesce a sentire il caratteristico fischio dei freni portati al limite, una chicca veramente apprezzabile. Purtroppo, non viene supportato l'audio multicanale (ma nemmeno una vecchia versione delle EAX) e questo è un difetto abbastanza grave, considerato quanto potrebbe giovare al coinvolgimento.

Con tutta probabilità, *Race* non sostituirà *GTR 2* o *rFactor* nel cuore dei piloti virtuali più accaniti, ma risulterà sicuramente un piacevole diversivo, fosse solo per il tracciato di Macau.

È deludente il fatto che la struttura dei file sembri poco aperta ai modder, rendendo di conseguenza complesso un eventuale lavoro di modifica o aggiornamento da parte degli appassionati: se per alcuni si tratta di un dettaglio di poco conto, i fan della simulazione lo considereranno, probabilmente, un errore imperdonabile.

Occhio, infine, ai requisiti di sistema: su un sistema che fa girare alla grande *GTR 2* e *rFactor* (basato su una CPU a 3,4 GHz, 1 GB di RAM e Radeon X1800 XL), le gare di *Race* sono molto meno fluide, obbligando a compromessi se si vuole competere con una trentina di auto contemporaneamente e mantenere il dettaglio al massimo.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

GTR 2, Set 06, **9**
Attualmente, resta la miglior simulazione di guida su PC, anche grazie alle numerose modalità di gioco alternative.

rFactor, Nov 05, **7½**
In virtù dei tanti Mod usciti nell'ultimo anno, *rFactor* si rivela la simulazione più varia disponibile sul mercato.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Simbin** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.race-game.org**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB, connessione a Banda Larga.**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Molto realistico
- Il tracciato di Macau è eccezionale
- Guidare un'Alfa 75 è sempre emozionante

- Motore grafico meno snello di altre simulazioni
- Il WTCC non ha il fascino di altri campionati
- Poche modalità di gioco

Un bel gioco, molto realistico, ma privo dalle chicce e dalla varietà che davrebbero contraddistinguere una simulazione moderna. Sembra quasi un Mod di *GTR 2*, piuttosto che un prodotto completamente nuovo.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CIRCUITI
7	8	8	7	7	8

La schermata dei danni mostra la condizione di un'astronave e permette d'inviare squadre a riparare i vari sistemi.

Un tutorial su schermo ci guida all'apprendimento dei comandi di base.

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE/RTS

STAR TREK: LEGACY

Cinque capitani non salvano il nuovo gioco di "Star Trek".

IN INGLESE

Star Trek: Legacy viene distribuito in Italia con il solo manuale tradotto nella nostra lingua. Il gioco e, ancora più importante, il parlato, restano in inglese. Questo è un peccato per i giocatori italiani, in quanto non ci sono sottotitoli né in originale, né nella nostra lingua, e molti elementi della trama e dello sviluppo delle missioni sono unicamente fruibili attraverso il parlato in inglese. Gli attori sono molto bravi e scandiscono chiaramente le loro battute, ma ciò non sarà d'aiuto a chi non conosce alla perfezione la lingua d'oltremanica.

LA notizia che Bethesda aveva acquisito i diritti di "Star Trek" per sviluppare una linea di giochi dedicata al popolare fenomeno fantascientifico non aveva lasciato indifferenti.

L'idea che la società cui si devono *Morrowind* e *Oblivion* applicasse la propria esperienza al ricco universo creato da Gene Roddenberry faceva, già di per sé, venire l'acquolina in bocca. Le speranze dei fan della serie, nonché di tutti i giocatori in cerca di emozioni nello spazio profondo e sulla superficie di pianeti alieni, vennero ulteriormente alimentate dalla notizia che il primo titolo avrebbe coperto le battaglie tra astronavi nell'intero arco della "mitologia trekkiana": dagli inizi raccontati nel telefilm "Enterprise" ai più recenti avvenimenti dell'arco narrativo della "Next Generation" – il tutto condito con il doppiaggio degli attori principali delle serie.

Ora che il gioco, intitolato *Legacy*, è finalmente uscito dal cantiere stellare, è possibile constatare come Bethesda abbia formalmente mantenuto tutte le promesse: vero, in *Legacy* comandiamo in battaglia una flotta di astronavi di "Star Trek"; le missioni, sebbene essenzialmente basate sullo scontro tra navi spaziali, sono strutturate come "puntate" di un telefilm (con una linea narrativa che si dipana man mano che nuovi obiettivi vengono rivelati); e il tutto è accompagnato dalle voci degli attori che hanno interpretato i capitani Archer, Kirk, Picard, Sisko e Janeway. Il problema, come vedremo, è che nel gioco vero e proprio non c'è molto di più.

Essenzialmente, *Legacy* è un simulatore di astronave da combattimento unito a uno strategico in tempo reale molto semplice. Il giocatore comanda una flotta di vascelli in numero variabile tra uno e quattro. Uno di questi è sempre "l'ammiraglia" e coincide con una delle famose astronavi della serie: l'Enterprise NX-1 del capitano Archer, per esempio, o, più avanti, la grande Enterprise NCC-1701D di Picard. In ogni momento, il giocatore è in grado di passare da un'astronave all'altra premendo i tasti da 1 a 4, assumendone direttamente il controllo. Le altre navi, quando "lasciate a loro stesse", vengono gestite dalla Intelligenza Artificiale, anche se è possibile (e, in verità, pressoché indispensabile) continuare a dare loro ordini dalla mappa tattica – che

> **"Il sistema di controllo è macchinoso"**

rappresenta la parte "RTS" del gioco. Quando si assume il controllo di un vascello, il punto di vista si sposta alle spalle dello stesso, con un'inquadratura molto ravvicinata. Non è consentito variare il livello di zoom e la nostra nave occupa costantemente una grande porzione dello schermo. Si può, però, far ruotare la telecamera virtuale intorno allo scafo, così da seguire quanto sta accadendo mentre si pilota con la tastiera.

Con il tasto "Tab" si accede alla mappa tattica, che mostra il settore spaziale in cui si sta combattendo; qui vengono evidenziate le posizioni delle nostre navi, degli alleati (sempre gestiti dalla I.A.), dei nemici rilevati dai sensori e dei corpi celesti di rilievo (pianeti, nebulose, eccetera). Da questa mappa saremo in grado di indicare alle singole astronavi sotto il nostro comando dove spostarsi o chi attaccare. In tal senso, esistono solo due opzioni: inviare un comando a una singola nave o inviare un comando a tutta la flotta; non è possibile, per esempio, selezionare una coppia di vascelli e dare ordini solo a loro, come

NAVIGAZIONE DA TASTIERA

Il timone dell'astronave viene gestito attraverso i tasti W,A,S,D, mentre la velocità è regolata dalla rotellina del mouse. In linea generale, minore è la velocità e più stretto sarà l'angolo di virata, mentre, con i motori al massimo, puntare il muso in una nuova direzione richiederà un tempo frustrante. Un secondo tipo di propulsione, chiamata "warp" (o "a curvatura", in italiano), accelera violentemente la nave, lanciandola a velocità innaturale verso la direzione in cui sta puntando la prua. Mentre si fa uso della propulsione warp, però, non è consentito né sparare, né manovrare. Il suo impiego, dunque, è consigliato quando è necessario raggiungere rapidamente un punto distante del campo di battaglia, o per allontanarsi in fretta da un pericolo

TUTTI CONTRO TUTTI

In *Legacy* non manca una componente multiplayer online, in cui fino a quattro avversari si costruiscono una flotta "acquistando" astronavi di razze diverse (Federazione, Klingon, Romulani...) con un ammontare di punti di partenza prefissato, e poi si scontrano in una delle mappe stellari fornite con il programma. Il tutto è molto essenziale, ma, data la struttura di base del gioco, non era possibile aspettarsi di più. Nelle mappe più piccole, l'affollamento delle astronavi è tale che, a volte, la nostra flotta mostra vascelli accatastati uno sull'altro.

Puntando verso un obiettivo e premendo "F", facciamo apparire un menu con i comandi addizionali, come "esamina" o "contatta".

FUOCO A VOLONTÀ!

Con la barra spaziatrice si attiva il puntamento delle armi: I nemici più vicini verranno evidenziati sullo schermo, e la rotellina del mouse, in questa modalità, permetterà di scegliere il bersaglio contro cui sparare.
Le astronavi sono armate con phaser (simili a raggi laser) e siluri fotonici, e difese da scudi energetici e dall'armatura dello scafo.
I phaser possono danneggiare lo scafo, ma sono utili per abbattere gli scudi del nemico. Questa forma di difesa, infatti, assorbe quasi completamente l'effetto dei siluri, che di fatto sono l'arma più devastante. Un vascello privo di scudi può quindi essere rapidamente "finito" con un palo di siluri ben assestati.

Dalla mappa tattica si tiene d'occhio la situazione della battaglia e si inviano ordini alle navi sotto il nostro comando.

Alla fine di ogni missione riceviamo "punti capitano", che possono essere spesi per espandere la flotta.

invece avviene nei normali RTS. Sebbene siano contemplati altri tipi di comando, come inviare una "squadra" su una stazione spaziale con il teletrasporto o esaminare qualcosa con i sensori di bordo, essi sono molto semplici e, in generale, servono soprattutto a completare un obiettivo richiesto dalla missione.

Queste ultime, nella stragrande maggioranza dei casi, consistono nel disporre le navi in modo tatticamente sensato, così da affrontare ondate successive di nemici e proteggere eventuali alleati. La struttura delle azioni non è male, e si rifà un po', per chi ricorda questi classici, a quella dei leggendari *X-Wing* e *TIE Fighter* di LucasArts.

Star Trek: Legacy è tutto qui, e la cosa più fastidiosa non è tanto che un titolo pieno di promesse si sia rivelato poco più di uno sparatutto in prima persona ambientato nello spazio, quanto la pigrizia con cui i programmatori hanno "portato" su PC un titolo che, in ogni suo dettaglio, si vede pensato per Xbox 360.

Il sistema di controllo è macchinoso e i tasti non possono essere riconfigurati; non si può salvare durante le missioni della campagna; non si possono selezionare navi spaziali sulla mappa tattica tracciando un riquadro con il mouse intorno a loro; perfino la disposizione delle sagome dei vascelli in alto sulla mappa tattica (il riquadro ove è evidenziato quale stiamo controllando) è a "rombo" – corrispondendo così all'intuitiva selezione permessa dalla "croce" del joypad dell'Xbox – laddove sarebbe stato lecito vedere almeno le sagome disposte in fila come i tasti 1-4 sulla tastiera del PC.

Il titolo, alla fin fine, non manca di una componente divertente e con un joypad in mano la si potrà apprezzare ancora di più, ma questo non dovrebbe essere un *requisito* essenzi*ale* in un titolo per PC e, di certo, *Star Trek: Legacy* non è all'altezza della "tradizione" della saga di cui vorrebbe restituire le emozioni. Bethesda, ma cosa ci combini?

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Star Trek Bridge Commander, Apr 02, 7
Un gioco che ha molti punti in contatto con *Legacy*, ma più profondo e interessante. I Mod realizzati dalla comunità ne hanno esteso la longevità.

Starfleet Command III, Nat 02, 8
Il simulatore di scontri tattici nello spazio tratto dall'omonima serie di wargame da tavolo. La terza puntata mostra qualche semplificazione rispetto alle prime due.

Info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Mad Doc** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 30** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet http://startrek.bethsoft.com/home/home.html

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Doppiato (in inglese) dagli attori delle serie originali
- Buon parco-astronavi
- Interessante struttura delle missioni

- Semplice e superficiale
- Non si può salvare durante le missioni
- Solo in inglese, senza sottotitoli

Legacy **lascia la brutta sensazione di un gioco ambizioso cui siano stati tagliati i fondi o il tempo di sviluppo. La grafica mediocre, i controlli non riconfigurabili e la giocabilità semplificata mostrano cosa accade quando un gioco per console viene portato su PC senza alcuna modifica.**

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	7	6	7	5	5

IN ITALIANO

Trainz Railroad Simulator 2006 è in italiano: scatola, manuale e testi a schermo compresi. Purtroppo, il manuale completo, scaricabile da Internet, (quello all'interno della confezione è una specie di bigino) non è tradotto, così come alcune parti parlate di certi scenari. Peccato! La difficoltà della simulazione prevede, infatti, un attento studio del materiale cartaceo.

È possibile manovrare anche dei bellissimi treni a vapore. Attenzione, però, sono davvero difficili da controllare.

Spesso, lo scopo dei vostri viaggi sarà quello di trasportare materie prime alle industrie.

GENERE: SIMULAZIONE FERROVIARIA

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

Semaforo verde per i macchinisti ferrovieri di ogni età.

IL PLASTICO PERFETTO

Nella modalità "ingegnere" potrete costruire il plastico dei vostri sogni, modificando uno scenario preesistente o creandone uno ex-novo. Conclusa l'opera, si può viaggiare al suo interno manovrando uno dei treni presenti. È consentito anche scambiare le proprie creazioni tramite Internet.

IN ALTERNATIVA...

Sid Meier's Railroads!, Dic 06, 7½
Non è un simulatore ferroviario, bensì un profondo manageriale sul mondo dei trasporti su rotaia, per chi preferisce gestire invece che guidare.

Train Simulator, Lug 01, 7
Un complesso simulatore di treno firmato Microsoft. Ha un po' di anni sulle spalle, ma si trova a prezzo budget nella collezione Exclusive di Ubisoft.

I treni esercitano un fascino quasi magnetico. Forse è per questo che, negli ultimi anni, il mondo dei videogiochi si è arricchito con numerosi titoli centrati su questi mastodonti metallici. L'ultimo nato è *Trainz Railroad Simulator 2006*, un simulatore ferroviario in cui vestirete i panni di un macchinista per viaggiare in lungo e in largo per il mondo.

La struttura di gioco è semplice visto che, dopo aver scelto la tratta da percorrere, dovrete portare a termine dei precisi compiti, come per esempio trasportare materie prime a una delle tante fabbriche presenti. Gli scenari, riprodotti con cura, sono molto numerosi e presentano diversi gradi di difficoltà. A ognuno di essi corrisponde un certo locomotore e questo, grazie alla loro notevole varietà, costituisce una sfida sempre nuova. È completamente diverso, infatti, manovrare un moderno treno magnetico piuttosto che un antidiluviano mezzo a vapore, dunque sarà necessario apprendere un po' di nozioni di base attraverso il tutorial, davvero ben fatto. Seguirlo è fondamentale per prendere confidenza con i diversi tipi di convogli e per assimilare il sistema di controllo. Occorre prestare attenzione a una moltitudine di leve e indicatori, tutti funzionali al modello di guida.

I mezzi sottostanno alle leggi della fisica quali l'attrito, nelle partenze, e l'effetto della massa, durante le frenate. Questo, da un lato, aumenta la sensazione di realismo, ma dall'altro rende molto complesse le manovre, tanto che solo con una buona dose di pazienza e con un lungo esercizio si possono dominare appieno le caratteristiche del veicolo. Il giocatore meno smaliziato, però, può scegliere un modello di guida semplificato, in cui i treni vengono

> "Occorre fare attenzione a una moltitudine di leve e indicatori"

controllati con una semplice manopola, del tutto simile a quella presente nei plastici ferroviari. In questo modo, ci si concentrerà maggiormente sulla componente più prettamente gestionale, che consente di controllare più di un treno contemporaneamente, scegliendone il carico e la destinazione secondo le esigenze del mercato. La presenza di una comoda mappa bidimensionale consente di tenere sempre sotto controllo i diversi convogli, decidendone il tragitto grazie agli scambi ferroviari. Dato il tipo di gioco, inoltre, è apprezzabile la possibilità di salvare in qualsiasi momento, evitando di dover ricominciare dall'inizio i tragitti più lunghi.

Tutto sommato, comunque, *Trainz Railroad Simulator 2006* rappresenta un gioco di nicchia, adatto solo ai veri appassionati del genere. Rispetto al suo predecessore (del 2004) mantiene inalterato il buon modello di guida e la longevità, ma, purtroppo, rimangono anche i limiti grafici e la scomoda gestione delle telecamere, che incidono pesantemente sul piacere di guida.

Francesco Mozzanica

QUANTA VARIETÀ!

Nel gioco si avrà a disposizione un numero impressionante di locomotori, carrozze e vagoni merci. Ci sono 4 tipi di treni: diesel, elettrici, magnetici e a carbone, tutti caratterizzati da modelli di guida differenti. Però, mentre i primi 3 tipi hanno un funzionamento abbastanza simile, quelli che usano come mezzo di locomozione l'energia prodotta dal vapore, presentano aspetti peculiari. Innanzitutto, occorre assicurare un'adeguata pressione della caldaia, tramite la continua introduzione di carbone. Inoltre, bisogna fare attenzione al quantitativo di acqua presente nel serbatoi dei freni, pena il loro non corretto funzionamento.
Tutti i mezzi di trasporto possono essere ammirati in un'apposita sezione di gioco che contiene anche utili informazioni tecniche.

Info ■ Casa **Merscom** ■ Sviluppatore **Auran** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.railroadsimulator.com**

Specifiche tecniche
> Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX 9.0c, 4 GB HD, DVD-ROM**
> Sistema Consigliato **CPU 2,0 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
> Multiplayer **No**

- Modello di guida realistico
- Moltissimi tracciati
- Modalità plastico molto accurata

- Graficamente mediocre
- Gestione scomoda delle telecamere
- Solo per appassionati del genere

Trainz Railroad Simulator 2006 è indubbiamente un prodotto di nicchia. La complessità del sistema di guida e la struttura del gioco, infatti, risultano appetibili solo a dei veri appassionati di treni, virtuali e non.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	EDITOR
6	6	6	7	7	7

Parlando con questo goblin è possibile accedere al proprio deposito bancario (soldi e oggetti), oppure pagare un'assicurazione sulla vita.

Essere assaltati da un mostro chiamato "spirito divoratore dei morti", mentre si sta esplorando una palude, non è una bella esperienza.

IN ITALIANO

Silverfall viene distribuito tradotto in italiano, con l'esclusione del doppiaggio.

ASSICURAZIONE SULLA VITA

Morire in mezzo a una palude e molto lontani dal villaggio può essere fastidioso, visto che si perderà l'equipaggiamento indossato. Per risparmiarsi lunghi viaggi allo scopo di recuperare gli oggetti rimasti addosso al cadavere, ci si può rivolgere al "banchiere" e pagare una cifra variabile secondo il numero di volte che si è utilizzato questo servizio. Alla morte successiva, ci si ritroverà vivi e vegeti al villaggio, ma senza lo scotto di dover vagare per la mappa e con il borsellino alleggerito di qualche moneta d'oro.

GENERE: GDR/AZIONE

SILVERFALL

Una città rasa al suolo, una misteriosa minaccia e la genesi del nuovo eroe che la ricostruirà: le premesse della solita solfa?

SIN dalle prime battute, *Silverfall* non si nasconde dietro un dito e risulta evidente la fonte d'ispirazione di questo gioco firmato Monte Cristo, perfetto emulo (o se preferite, clone) del sempreverde *Diablo II*.

Silverfall è ambientato in un'epoca in cui la tradizione antica della natura si fonde con la rivoluzione scientifica e la tecnologia: queste differenti "correnti di pensiero" influiranno direttamente sulla crescita del personaggio. Inizialmente, è possibile scegliere solamente razza e sesso del proprio alter ego; la sua classe viene determinata durante lo sviluppo del gioco, tramite l'assegnazione di punti abilità a discipline di combattimento e/o magia.

Strutturalmente, *Silverfall* permette una libertà di movimento totale, delegando lo svolgimento della narrazione ai famigerati "questgiver", ovvero personaggi non giocanti in grado di assegnare delle missioni (divise tra secondarie e primarie) da portare a termine per proseguire nell'avventura, esplorando nuovi territori e fronteggiando mostri sempre più grossi e cattivi. L'interfaccia è abbastanza tradizionale e il tutto si limita a un continuo clic dei due tasti del mouse e a poche scorciatoie da tastiera: sulla mappa vengono indicati i punti in cui completare le missioni, al termine delle quali è possibile conquistare soldi, esperienza e oggetti sempre più potenti.

Silverfall riprende anche una caratteristica vista in *Dungeon Siege*, ovvero la facoltà di interagire con un party e di assegnare a ciascuno dei suoi membri dei compiti ben definiti (curare l'eroe principale, attaccare i nemici, non muoversi e via discorrendo). È consentito parlare con i propri compagni di viaggio per conoscerli meglio o scoprire informazioni importanti sulle quest e sul mondo di *Silverfall*.

> "La fonte d'ispirazione è il sempreverde *Diablo II*"

Dal punto di vista prettamente tecnico, la prima particolarità che balza all'occhio è lo stile grafico adottato, un misto tra tradizionale 3D e Cel-Shading: non si può dire che il risultato sia esaltante, ma bisogna ammettere che, in certe ambientazioni, non è così malvagio. Sebbene sia possibile scalare le opzioni grafiche a proprio piacimento, il motore è risultato però inadeguato, pesante e poco efficace. Tale scattosità, inoltre, finisce per inficiare la precisione del sistema di controllo, dato che tutta l'azione di gioco è punta e clicca.

In definitiva, *Silverfall* è un gioco abbastanza ripetitivo e noioso, oltre a essere afflitto da una serie innumerevole di bug che lo rendono approssimativo e poco divertente.

Il Necrofago è uno dei primi avversari di una certa difficoltà che bisognerà affrontare nelle paludi che circondano il campo profughi di *Silverfall*.

Alex Parretti

IN ALTERNATIVA...

Diablo II, Ago 00, 9
Migliora il predecessore e stabilisce un nuovo punto di riferimento nel genere dei GdR d'azione (o hack 'n' slash), anche a distanza di anni.

Dungeon Siege II, Set 05, 8½
Il seguito e relativa espansione (*Broken World*) sono una garanzia di qualità per tutti gli appassionati del genere. Adrenalina e mazzate allo stato puro!

Info ■ Casa **Monte Cristo** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.silverfall-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 10 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Discreta colonna sonora
- Giocabilità immediata
- Modalità online in LAN e via Internet

- Motore grafico non all'altezza
- Sistema di controllo impreciso
- Ripetitivo e noioso

Senza la prima patch ufficiale, che risolve parzialmente problemi di scatti e super lavoro della CPU, la valutazione finale sarebbe stata più bassa. *Silverfall* è un clone spudorato di *Diablo* e a nulla vale il tentativo di camuffarsi dietro una grafica mediocre in misto Cel-Shading.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
5	6	6	5	5	6

Le torri sono le prime difese contro eventuali ostilità nemiche.

Allontanare il punto di vista permette di visualizzare la città come su una mappa.

GENERE: GESTIONALE CITTADINO

IMPERIVM CIVITAS

Dopo le guerre puniche e le grandi battaglie di Roma, *Imperivm* mette la testa a posto.

IN ITALIANO

Imperivm Civitas è interamente tradotto nella nostra lingua, parlato compreso.

A volte, giocando a un titolo di un genere preciso, capita di chiedersi cosa accadrebbe se gli sviluppatori prendessero l'abilità e l'esperienza accumulate, e le sfruttassero per realizzare qualcosa di graficamente simile, ma concettualmente molto diverso.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Questo interrogativo trova una risposta con *Imperivm Civitas*, che con i suoi progenitori (*Le Guerre Puniche* e *Le Grandi Battaglie di Roma*) condivide quasi solo l'ambientazione. D'altronde, non tutti i giocatori vivono di pane e combattimenti in tempo reale: se l'ambientazione storica del periodo romano vi attrae, ma non vi sentite a vostro agio gestendo truppe ed eserciti, con *Imperivm Civitas* potrete prendervela comoda e pensare a costruire e guidare al meglio il vostro piccolo, personale, impero romano.

Imperivm Civitas si inserisce in quel particolare genere di gestionali cittadini ad ambientazione storica la cui epoca recente è iniziata con il terzo episodio di *Caesar*, per proseguire con le sue varianti egiziane, greche e cinesi, giungendo al 2006 con il quarto episodio della saga di Cesare e con *CivCity: Rome*, entrambi giochi molto interessanti.

Civitas non si propone come diretto concorrente di questi titoli. Il suo scopo dichiarato è di tentare la stessa strada, percorrendola in un modo, per così dire, più rilassato. Ferma restando una struttura molto simile, lo schema di gioco e le sue regole consentono di concentrarsi sullo sviluppo della propria città con un discreto livello di approfondimento, senza però perdersi in mille dettagli.

Il fine di *Civitas* è gestire al meglio i centri abitati a disposizione. Superato il tutorial, che illustra le basi indispensabili per proseguire, potrete scegliere tra due diverse campagne: una prettamente civile, priva di inconvenienti di tipo bellico, e la seconda improntata al confronto anche militare tra diverse popolazioni. In alternativa, sarete liberi di scegliere se cimentarvi nella realizzazione di una città a vostra scelta tra un elenco di insediamenti famosi, oppure se fare lo stesso impegnandovi in un'interessante sfida su Internet. Il punteggio che otterrete in una data missione sarà confrontato con quello di altri giocatori, in una vera e propria classifica dei partecipanti più abili.

> "Le missioni iniziano con la città a livello embrionale: poche case e poche risorse"

Sotto l'aspetto grafico, *Civitas* sfoggia una buona rappresentazione di paesaggio, con costruzioni e personaggi rappresentati interamente in tre dimensioni. Tramite il mouse è possibile spostarsi e ruotare la visuale istantaneamente in ogni direzione, modificando a piacere la prospettiva e la distanza dal suolo. Potrete allontanarvi fino ad ammirare a mo' di mappa interi quartieri, oppure avvicinare lo sguardo arrivando alle porte delle abitazioni, osservando i cittadini vivere la loro vita e interrogandoli sulle loro necessità.

Il sistema grafico è molto agile: a patto di possedere una scheda video recente, non darà alcun problema di prestazioni anche su computer non potentissimi. Gli effetti speciali decorativi, come fumo, nebbia, increspature dell'acqua e le fiamme degli incendi sono ben realizzati, e aggiungono un tocco di realismo a una rappresentazione che, volutamente, ha uno stile abbastanza "disegnato". Non mancano particolari di contorno, come stormi di piccioni che volano tra le case, o animali selvatici che si aggirano per i campi. Elementi non fondamentali, ma segno di una discreta cura per i dettagli.

Tutte le missioni iniziano con la città a livello embrionale: poche case e poche

IL FATTORE TEMPO

Nel gioco, il trascorrere di giorni e stagioni non ha particolare influenza.
In alcune situazioni, il fattore tempo è comunque importante.
Se una casa prende fuoco per la cattiva manutenzione, avrete un certo numero di secondi (reali, visualizzati selezionando la struttura in fiamme) entro i quali i prefetti dovranno riuscire a estinguere l'incendio. Quando il timer arriverà a zero, l'abitazione sarà distrutta.

INTERFACCIA ROMANA

Nominata "rotae", l'interfaccia di *Civitas* è strutturata come una serie di cerchi, che appaiono premendo il tasto destro del mouse. Il più grande rappresenta il menu, quelli intorno le voci secondarie, a loro volta circondati (solo quando si sposta il puntatore sulle varie funzioni) da altri cerchietti, con le opzioni finali.
Inizialmente complicata, in pochi minuti diventa semplice da usare e dopo qualche ora, memorizzate le posizioni delle opzioni più frequenti, comoda e intuitiva.

SFIDE ONLINE

Scegliendo di gareggiare a punti contro altri giocatori su Internet, oltre alla città potrete optare per una serie di facilitazioni o, al contrario, di ostacoli da attivare (clima più clemente, commercio più difficile, e così via). Giocare con un handicap attivo migliorerà il vostro punteggio finale in caso di successo; similmente, attivare le facilitazioni lo diminuirà, insieme alle possibilità di puntare alla cima delle classifiche.

INDAGINI DI MERCATO

Selezionando un singolo cittadino, potrete conoscerne la situazione personale, i bisogni primari e l'opinione nei confronti del governo. In alternativa, la costruzione di strutture quali altari e taverne permette di tenere sotto controllo la situazione di interi quartieri, per comprendere meglio l'andamento generale del vostro lavoro, apportando le eventuali correzioni.

Sebbene non influenzino granché il gioco, pioggia a temporali possono scatenarsi sulle vostre città.

I villaggi barbari non sono solo fonte di guai. Spesso saranno vostri partner commerciali!

Questi schiavi stanno trasportando materiale per una torre di guardia, come le due sullo sfondo.

risorse. Dovrete pianificare con attenzione la struttura dei vari quartieri, in modo da far progredire le abitazioni dei cittadini da semplici capanne fino a mutarle in case e ville romane, dotandole dei servizi necessari e, gradualmente, di beni di lusso nel caso delle ville dei nobili.

A differenza di altri titoli, il fattore tempo non è fondamentale in *Civitas*: i giorni non scorrono se non virtualmente, l'importante è che la città non finisca in rovina. Impiegare dieci minuti o due ore per raggiungere un dato obbiettivo sarà solo affar vostro, a patto di conseguire il risultato finale. La gestione dei beni di consumo è stata intelligentemente semplificata: sono indispensabili campi di grano e forni per produrre, per esempio, il pane; ma una volta che questo è stato consegnato a una struttura magazzino, la merce sarà immediatamente disponibile in tutti i depositi della città, senza richiedere una pianificazione dei trasporti da parte del giocatore. Allo stesso modo, i lavori specializzati vengono svolti dai cittadini, che abitano nelle case, mentre le mansioni di manutenzione e di trasporto sono specialità degli schiavi, che vanno acquistati in numero adeguato per garantire il corretto funzionamento dei servizi. Similmente, non troverete denaro da gestire: tutto si risolve in baratti commerciali, magari utilizzando l'oro, ottenibile dalle miniere eventualmente presenti sul territorio.

Nel complesso, la simulazione è ben controllabile, divertente e mai impossibile, anche se ciò significa che non si arriverà ai livelli di "raffinatezza" di altri titoli.

L'assenza di filtri per i diversi tipi di attività e di schermate in cui vengono riassunti i principali problemi dell'insediamento potrebbe creare qualche grattacapo durante la gestione di abitati particolarmente estesi, oltre al fatto che, nei quartieri più fitti, diventa difficile distinguere certe costruzioni senza evidenziarle prima con il mouse. Nonostante questo, però, *Imperivm Civitas* è un buon gestionale di città a sfondo storico, destinato a chi non ama le simulazioni troppo complicate.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Caesar IV, Dic 06, 8
L'ultimo erede di una lunga dinastia di gestionali, ricco di opzioni e dettagli.

CivCity: Roma, Ago 06, 7
Per alcuni, il vero seguito "spirituale" di *Caesar III*: un altro simulatore di città antica molto interessante.

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Haemimont Games** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/89012939** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.fxinteractive.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Grafica piacevole e veloce
- Molte animazioni diverse per i cittadini
- Prezzo interessante

- Scarsa visibilità dei problemi della città
- Qualche grafico in più avrebbe giovato
- Mini cartina non troppo comoda

Imperivm Civitas **è un gestionale storico piacevole e divertente. La struttura volutamente non troppo complessa lo rende più accessibile rispetto ai suoi concorrenti diretti, ma ne mina la profondità. Quest'ultima risulta buona, ma non eccelsa.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SIMULAZIONE	STORICITÀ
7	6	7	7	6	6

Molti enigmi (quasi tutti) richiedono un po' di materia grigia e parecchi sforzi con il motore fisico.

Sebbene non siano presenti migliaia di poligoni, la grafica è luccicante e molto gradevole.

Non mancano i cattivoni di fine livello! E non potrete eliminarli solo con le armi "normali".

GENERE: PUZZLE

ROBOBLITZ

Un robottino tuttofare presenta l'Unreal Engine 3 e salva la galassia. Serve altro?

ROBOT ITALIANI

Il gioco è tradotto interamente in italiano, e anche con una discreta cura.

NEL DVD

Troverete il demo di *Roboblitz* all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC.

IN ALTERNATIVA...

Tetris, 9
Con *Roboblitz* ha poco a che fare, ma è pur sempre il Re dei rompicapi.

Bust-A-Move 4, Apr 00, 8
Anche in questo caso, si tratta di un gioco differente da *Roboblitz*, ma se volete qualcosa di semplice e coinvolgente farà al caso vostro.

IL proverbio del giorno recita: nella botte piccola c'è il vino buono. Raramente succede che un videogioco "minuto", dalle semplici pretese e privo di un battage pubblicitario degno di nota, riesca a imporsi agli occhi dei giocatori.

Fortunatamente, il modello di vendita diretto proprio della piattaforma Steam di Valve può facilitare situazioni simili, ed è quello che è successo con *Roboblitz*. Il semplice, ma divertente, titolo di Naked Sky Entertainment è disponibile da qualche settimana proprio attraverso Steam (o tramite il sito ufficiale, ma Steam è decisamente più comodo per noi italiani). A un prezzo tutto sommato contenuto (parliamo di meno di 15 euro), è possibile portarsi a casa un esperimento godibile e intelligente.

Cos'è *Roboblitz*? Un gioco pieno di enigmi e di puzzle davvero ingegnoso, o il primo banco di prova per il tanto atteso Unreal Engine 3? Entrambe le cose. Partiamo dalla seconda: se il mondo console ha già conosciuto le meraviglie del motore grafico (e non solo) di Mark Rein e soci, grazie all'esplosività di *Geors of Wor* e all'ancor più recente *Roinbow Six: Vegos*, in ambito PC è proprio *Roboblitz* ad aprire le danze.

Sembra quasi un controsenso, perché il gioco di Naked Sky è piuttosto semplice e non avanza certo pretese da "blockbuster" natalizio, eppure è già possibile godere di texture più ricche e credibili che mai, di buoni effetti di illuminazione e, soprattutto, di una fisica curata e al servizio del giocatore. E qui si arriva al primo punto: *Roboblitz* non è uno sparatutto. Non è un gioco di piattaforme con un robottino tutta simpatia quale

> "Un gioco simpatico e intelligente, non privo di difetti, ma anche economico"

protagonista. È, fondamentalmente, un puzzle game. In un mercato che solitamente intende i "puzzle", le prove d'ingegno, come un modo noioso ma dovuto per dilatare i tempi tra una sparatoria e l'altra, *Roboblitz* si pone come un titolo diverso. Qui i puzzle sono tutto e qualche sparatoria con i nemici è ciò che, forse, convince di meno nel titolo di Naked Sky. Fin dall'inizio del gioco è possibile affrontare sette differenti stanze di una stazione spaziale, ognuna delle quali offre tre rompicapi, ovvero tre livelli da studiare e risolvere.

Le risorse su cui conta il protagonista sono le sue braccia, capaci sì di impugnare armi da fuoco, ma più che altro in grado di stringere oggetti o lanciare raggi antigravitazionali e quant'altro.

Di *Roboblitz* convince anche il level design, e non potrebbe essere altrimenti considerata la natura del gioco, che lascia all'utente una certa libertà di sperimentazione. Meno appassionanti sono le animazioni, la caratterizzazione generale e il fatto che il titolo ci sia parso un po' esoso dal punto di vista dell'hardware richiesto.

Detto questo, però, confermiamo le prime impressioni: *Roboblitz* è simpatico e intelligente, non privo di difetti, ma anche economico.

Mattia Ravanelli

GIOCHI COMPUTER

COMPRARE UN ROBOTTINO

A chi rivolgersi per fare vostro *Roboblitz*? Il negoziante di fiducia, in questo caso, non vi sarà particolarmente utile. Il titolo di Naked Sky Entertainment fa parte della sempre più nutrita famiglia di giochi distribuiti attraverso Internet. Potete acquistarlo tramite la piattaforma di distribuzione digitale di Valve, Steam (**www.steamgames.com**) o visitando la pagina Web ufficiale del gioco (**www.roboblitz.com**)

Info ■ Casa **Valve/Steam** ■ Sviluppatore **Naked Sky Ent** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 14** ■ Età Consigliata **10+** ■ Internet **www.roboblitz.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, 400 MB HD, Scheda 3D 256 MB RAM con supporto Pixel Shader 2.0**
- Sistema Consigliato **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

+ Intelligente e interessante
+ Prezzo competitivo
+ Utilizza l'Unreal Engine 3

− Caratterizzazione banale
− Fasi sparatutto trascurabili
− Non è proprio lunghissimo

***Roboblitz* è un gioco "piccolo", ma fa quasi tutto bene: è intelligente e coinvolgente, adatto a chi cerca un titolo basato più sull'utilizzo della materia grigia, che sull'abilità nello sforacchiare i nemici. Il prezzo competitivo non fa altro che renderlo ancora più appetibile.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	IDEE
7	6	8	7	8	8

L'obiettivo è ripulire il fronte per potervi far transitare un prigioniero. Il problema è che bisogna farlo con due uomini!

CONTROLLO DIRETTO

Oltre al canonico sistema di movimento e azione condiviso dalla stragrande maggioranza degli RTS, ovvero l'utilizzo del mouse per selezionare la o le unità e per posizionarle in un dato punto, *Silent Heroes* mette a disposizione anche il Controllo Diretto. Previa la pressione del tasto **Fine**, il giocatore ha l'opportunità di muovere il soldato prescelto con i tasti direzionali e mirare contemporaneamente con il cursore mouse. Si tratta di una soluzione molto "action", che si rivela vincente solo quando viene integrata con un corretto dispiegamento dei compagni in quel momento gestiti dall'Intelligenza Artificiale.

Nella fase di Controllo Diretto è possibile avvalersi di un sistema di puntamento automatico.

Per ridurre in macerie un campo base tedesco, è necessario sincronizzare l'assalto degli uomini da diverse direzioni.

IN ITALIANO

Silent Heroes: Elite Troops of World War II è tradotto in italiano per quanto concerne il manuale cartaceo, i testi dei menu e l'interfaccia di controllo. I dialoghi sono, invece, nella lingua madre dei protagonisti, ovvero in russo.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SILENT HEROES: ELITE TROOPS OF WORLD WAR II

Ma quanto era dura la vita delle forze speciali sovietiche sul fronte orientale?

NESSUN giocatore che si sia cimentato con un RTS ha mai creduto di avere a che fare con un passatempo agevole. Questa filosofia volta al "difficile" è condivisa anche dal nuovo prodotto di Best Way, etichetta già nota al pubblico per il precedente *Soldiers: Heroes of World War II*.

Il qui presente *Silent Heroes* ha in comune con il predecessore numerosi punti, tra cui un motore grafico che inizia a mostrare i segni del tempo e, di contro, un'Intelligenza Artificiale credibile. Il primo aspetto, che potremmo definire di natura estetica, non è di per sé completamente negativo, ma se si paragona *Elite Troops of World War II* a un titolo come *Company of Heroes* di Relic, l'abisso in termini visivi è notevole. Inoltre, qualità a parte, al prodotto sotto esame manca anche il minimo indispensabile di varietà, intesa come alternanza di ambientazioni. D'accordo che la campagna ha luogo nelle immense distese russe, ma qualche escursione fuori da boschi, laghetti e trincee sarebbe comunque stata gradita.

Fortunatamente, l'engine ripreso da Best Way si rivela onesto per quanto concerne gli aspetti pratici, in quanto consente di esplorare con discreta rapidità la mappa (con spostamenti sugli assi e rotazioni) e concede anche un sufficiente - anzi, diciamo appena sufficiente - livello di zoom. La versatilità della visuale getta le fondamenta di una giocabilità che non permette errori. Detto in parole povere, *Silent Heroes* è un gioco dannatamente impegnativo, a prescindere dal livello di difficoltà a cui lo si affronta. Come se ciò non bastasse a spaventare i neofiti, il prodotto non prevede un tutorial!

> "Un gioco impegnativo, a prescindere dal livello di difficoltà cui lo si affronta"

Certo, chi mastica RTS sin dalla culla non avrà difficoltà a comprenderne l'interfaccia, pulita e ben congegnata, ma per chi muove i primi passi nel genere la sfida è improba.

Ammesso e non concesso che si riescano a superare vivi i primi istanti della campagna, ci si troverà di fronte a una sequenza di missioni condotte con pochi uomini (massimo sei), facenti parte delle truppe scelte dell'Armata Rossa. Le abilità dei singoli sono ineccepibili e così pure la loro capacità di reagire correttamente e in tempo reale agli stimoli del campo di battaglia, ma tale scaltrezza poco conta quando il nemico ha dalla sua decine di soldati, torrette, cannoni e mezzi blindati, che, a onor del vero, possono essere liberati e poi utilizzati anche dal giocatore.

La colorazione blu non sarà realistica, ma di sicuro aiuta a individuare le proprie truppe d'élite quando sono mimetizzate.

Un'ultima critica va mossa al realismo delle armi da fuoco leggere, la cui gittata risulta un po' troppo generosa e la cui potenza è sproporzionata rispetto a quella dei pezzi d'artiglieria e dei grossi calibri montati sui carri armati.

Primoz Skulj

SOLI CONTRO TUTTI

Il nuovo gioco di Best Way esalta il detto "meglio soli, che male accompagnati". La decina di missioni di cui è composto va affrontata con uno sparuto gruppo di specialisti e richiede, quindi, un approccio quanto mai discreto e guardingo. Come a dire, astenersi giocatori dal grilletto facile!

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, 9
Il miglior RTS disponibile sul mercato. Un prodotto completo in termini di giocabilità e arricchito da ambientazioni e situazioni spettacolari.

Commandos 3: Destination Berlin, Nov 03, 8
L'ultimo "vero" episodio della serie rimane un eccellente esempio di strategia applicata a pochi uomini scelti. È allegato alle edizioni CD e DVD di GMC di questo mese.

Info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **Best Way** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.blelabel.it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,5 GB HD, CD-ROM 8x**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Multiplayer **No**

- Intelligenza Artificiale di spessore
- Estremamente impegnativo
- Il Controllo Diretto è divertente

- Assenza del livello di tutorial
- Gli scenari sotto tutti uguali
- Armi non perfettamente bilanciate

Un RTS della vecchia scuola, arricchito dal Controllo Diretto, ma povero dal punto di vista estetico. Il livello di difficoltà elevato e la mancanza del tutorial ci spingono a sconsigliarlo ai neofiti.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	7	7	7	7	6

Nella modalità online, un piccolo robot funge da deposito di oggetti e da supporto per il crafting degli stessi.

L'interfaccia di gioco è molto essenziale: nella parte in basso a destra vengono segnalati gli attacchi a disposizione attualmente selezionati.

DO YOU SPEAK ENGLISH?

Phantasy Star Universe si presenta con il solo manuale tradotto in italiano, mentre tutti i dialoghi e il testo a video sono in inglese. Se non si mastica più che dignitosamente la lingua d'Albione, meglio starne alla larga...

GENERE: MMORPG/GDR

PHANTASY STAR UNIVERSE

Phantasy Star sbarca su PC, con tanto di online. Varrà il detto: "Meglio tardi che mai"?

GLI appassionati con qualche annetto sulle spalle avranno sicuramente associato il titolo di questo gioco a ricordi legati all'infanzia sulle console Sega.

Non tutti, però, conoscono *Phantasy Star Online*. Uscito a ridosso del nuovo millennio per il solo Dreamcast (l'ultimo gioiello di home entertainment prodotto da Sega prima di dedicarsi esclusivamente allo sviluppo di software per tutte le piattaforme esistenti sul mercato), ha rappresentato il primo vero tentativo di multiplayer di massa online su una console. *Phantasy Star Online* è diventato rapidamente un gioco di culto per gli amanti della serie, ma è stato ignorato dal grande pubblico, almeno qui da noi in Europa, visto che in Giappone ha riscosso un buon successo – fosse solo per gli evidenti limiti e le disparità di connettività presenti nelle due nazioni al momento del lancio.

In ogni caso, Sonic Team tenta il "colpo gobbo" presentando un ibrido poco convinto, a metà strada tra la modalità single player e un multiplayer online che, come vedremo, è davvero ben poco stimolante. In *Phantasy Star Universe*, lo "story mode" offre una sfida in solitario dove il protagonista è tale Ethan Waber, un giovinastro che, dopo i contrasti iniziali con i Guardiani (una sorta di gruppo di agenti, soldati e forze mercenarie adibite al mantenimento dell'ordine nelle città delle colonie), finirà per arruolarsi. Da lì in poi, rispettando i più classici cliché dei nippogiochi del genere, la trama si dipanerà tra mille colpi di scena e dialoghi infiniti.

Il "network mode" non si discosta più di tanto da una modalità in singolo che, a tutti gli effetti, può essere considerato un grande tutorial con trama. Le meccaniche di gioco sono, infatti, molto simili e la differenza fondamentale rispetto al single player è la composizione del party, dove i PNG (personaggi non giocanti, comandati quindi dall'Intelligenza Artificiale) sono sostituiti da giocatori in carne e ossa. Il sistema di combattimento è in tempo reale, nel senso che gli scontri vengono affrontati eseguendo una serie di combinazioni di tasti che corrispondono ad attacchi differenti e, via via, più potenti.

> "Un ibrido poco convinto tra la modalità single player e un multiplayer online"

Lo sviluppo delle "quest" online si riduce alla ricerca di una serie di luoghi dove farsi assegnare delle missioni, "dungeon" tutti simili (se non addirittura uguali) tra loro e popolati di bestie e mostri che dovranno essere sistematicamente macellati a oltranza. Dopo aver superato la sensazione di smarrimento iniziale e aver assimilato i concetti basilari, come l'impiego delle arti fotoniche per il miglioramento delle proprie armi, ci si aspetterebbe un cambio di direzione che in *Phantasy Star Universe*, purtroppo, non c'è. Insipido.

Alex Parretti

MA CHE RAZZA DI PERSONAGGIO...

Al momento della creazione del personaggio nella modalità "network" di *Phantasy Star Universe* si può scegliere una delle quattro razze a disposizione:

Human – gli umani rappresentano il classico personaggio equilibrato e abile un po' in tutte le discipline.

CAST – forme di vita artificiali di origine meccanica, molto abili nel combattimento con armi a energia.

Newman – il corrispettivo del mezzelfo fantasy. Molto più rapidi, ma anche più cagionevoli.

Beast – le bestie hanno un fisico molto potente e possono mutare grazie alle "nanoblast".

IN ALTERNATIVA...

Guild Wars Nightfall, Nat 06, 9
Un MMORPG senza canone mensile, ma con un'ottima grafica e un eccellente sistema di "istance".

EverQuest II, Gen 05, 8
Un grande classico, con continui aggiornamenti (l'ultima espansione è recensita su questo numero).

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sonic Team** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 30 circa, € 10 al mese per il gioco online** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.sonicteam.com/pso/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 9 GB HD, Collegamento a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, ADSL**
- Multiplayer **Internet**

+ Grafica scarna, ma colorata
+ Possibilità di gioco sia online che offline
+ Rispetta i cliché dei GdR nipponici

- Noioso e ripetitivo
- Tutto in inglese
- Online ancora da sviluppare

PSU è noioso tanto in single player quanto online, dove la struttura base denuncia dei limiti tecnici e di design. Se nella modalità in solitario si chiude un occhio sui dialoghi scontati, non si può rimanere indifferenti di fronte a uno schema di gioco confusionario, caotico e ripetitivo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
6	7	4	5	4	5

5

ATTACCHI A TERRA

Starshatter presenta missioni che si devono compiere all'interno dell'atmosfera di un pianeta. Come accade nella fase spaziale, il modello di volo è configurabile. Impostando il realismo al massimo si avrà un'esperienza che si avvicina a quella di un simulatore di volo, con stalli, raggio variabile per le virate e via di questo passo. Naturalmente, impostando il realismo al minimo, è possibile giocare senza temere ripercussioni troppo gravi nelle manovre azzardate. Il tipo di sortite da svolgere ricorda anch'esso il genere di missioni tipiche di un simulatore di volo da combattimento: distruzione di SAM e cannoni antiaerei, attacchi alle basi o semplice interdizione aerea.

Attraccare all'interno di navi immense è sempre emozionante.

LINGUE INTERGALATTICHE

L'inglese è l'unica lingua "parlata" da *Starshatter*. In ogni caso, chiunque abbia una familiarità a livello scolastico con l'idioma di Shakespeare riuscirà a giocare. Al momento, non è prevista una traduzione in italiano.

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

STARSHATTER: THE GATHERING STORM

Una tempesta di scontri stellari fa tremare la galassia!

I titoli con ambientazione spaziale continuano a brillare nella galassia dei giochi per PC, come dimostrano *X3: Reunion* e il più recente *Darkstar One*.

Mentre i due titoli citati si focalizzano nell'impresa di dipingere un universo in cui il giocatore sia in grado d'interagire più o meno liberamente (dando sfogo anche alla propria vocazione commerciale), *The Gathering Storm* riprende la filosofia del suo predecessore *Starshatter*, proponendo un modello fisico tale da rendere verosimili le azioni, prettamente militari, di cui vi renderete protagonisti nel vuoto siderale.

I mezzi che piloterete avranno una massa e delle caratteristiche di manovrabilità ben precise, sia che siano dei piccoli e agili caccia, sia che vi troviate ai comandi di immensi incrociatori. Chi non fosse interessato alla fisica newtoniana e desiderasse un gioco più semplice, comunque, non dovrà fare altro che andare nel menu delle opzioni di *Starshatter* e selezionare un modello di volo più flessibile.

Sistema fisico a parte, l'ultimo lavoro dei Destroyer Studios offre un buon numero di campagne dinamiche, in cui le vostre azioni nel corso di una missione si ripercuoteranno su tutte quelle successive,

IMPORTAZIONE PARALLELA

e dove una nave persa lo sarà per sempre. A riguardo, è opportuno muovere una critica piuttosto severa: *The Gathering Storm* non è altro che il primo *Starshatter* con un motore grafico migliorato e qualche aggiunta alla struttura di gioco, come gli intermezzi parlati e un doppiaggio (in inglese) migliore.

Più che un titolo nuovo, sembra essere una riedizione, una specie di "director's cut", particolare che potrebbe deludere chi ha già avuto modo di finire il primo capitolo. D'altro canto, le migliorie estetiche e tecniche

> **"Più che un titolo nuovo, sembra essere una riedizione"**

sono evidenti: il motore grafico è stato quasi riscritto da zero e offre mezzi dettagliati, su cui sono applicati numerosi tipi di shader che rendono i giganti dello spazio ancora più "realistici". Anche il settore audio è stato quasi completamente rivoluzionato e ascolterete molte più parole venire dai vostri compagni di squadra e dai notiziari sulla guerra in corso.

In caso di danni subiti, un comodo pannello vi avvertirà dei sistemi fuori uso.

Starshatter: The Gathering Storm è accurato e ben progettato, ma nel valutarne l'acquisto è bene tenere presente che si tratta, nella struttura portante, dello stesso gioco che un anno e mezzo orsono meritò 7 sulle pagine di GMC. Chi non ha mai provato il primo *Starshatter*, o lo ha snobbato a causa della sua grafica antiquata, grazie a *The Gathering Storm* avrà una seconda opportunità per scoprire un ottimo simulatore spaziale. I veterani, al contrario, non troveranno molto per tener viva l'attenzione attorno al suo seguito.

Andrea Giongiani GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

X3: Reunion, Nat 05, 7 ½
Probabilmente, il più completo simulatore spaziale, centrato soprattutto nel commercio.

Darkstar One, Ott 06, 8
Meno impegnativo di *X3 Reunion*, propone una trama entusiasmante a fare da sfondo alle avventure spaziali.

Info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Destroyer Studios** ■ Distributore **Matrix Games** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 31** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.starshatter.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB DX 9.0, 700 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- ■ **Motore grafico gradevole**
- ■ **Ottimo sistema fisico**
- ■ **Campagne dinamiche**

- ■ **Simile al predecessore**
- ■ **Difficile da imparare**
- ■ **Comandi talvolta complessi**

Un simulatore ambientato nello spazio, realistico e ben progettato. Mantiene inalterati i pregi del suo predecessore, correggendone alcuni difetti. Ripropone, però, le stesse campagne del primo *Starshatter*.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNA E MISSIONI	I.A.
7	7	7	8	8	7

7 ½

Il dirigibile Hindenburg è un mezzo di trasporto di gran lusso.

Cosa c'è di meglio di una bella partita a carte con gli amici per rilassarsi un po'?

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE SECRET OF ATLANTIS L'EREDITÀ SACRA

Il destino di Atlantide non interessa solo a Indiana Jones.

IN ITALIANO

Il gioco è completamente tradotto in italiano, dialoghi compresi. La qualità della traduzione è buona, ma la recitazione è pessima. Viene quasi voglia di togliere il volume nei momenti in cui i personaggi parlano tra loro.

SITUAZIONI SENZA USCITA

Davvero apprezzabile è l'assenza di situazioni senza uscita. Non solo non capiterà di trovarsi di fronte a vicoli ciechi, ma, anche nel caso di sbagli irreparabili, un intelligente sistema di autosalvataggio vi permetterà di ricominciare nel momento immediatamente precedente l'errore. In tal modo vengono evitate sia frustranti perdite di tempo, sia la necessità di ricaricare da un punto precedentemente salvato.

A quanto pare, Atlantide e tutti i suoi misteri non passano mai di moda. Sull'onda di questo sempreverde filone si colloca *The Secret of Atlantis: L'Eredità Sacra*, un'avventura grafica punta e clicca, ambientata negli Anni '30.

Vestirete i panni di Howard Brooks, un ingegnere aeronautico che si troverà coinvolto, suo malgrado, in un rocambolesco viaggio alla ricerca della più nota tra le civiltà perdute. Il tutto inizia sul dirigibile Hindenburg, reso tristemente famoso dal tragico incendio che lo distrusse completamente durante l'attracco a Lakehurst, nel New Jersey, il 6 maggio del 1937. Di ritorno da una conferenza in Germania, verrete avvicinati da due loschi figuri che vi interrogheranno circa un oggetto, lasciatovi in eredità da vostro padre, che rappresenta la chiave per svelare i segreti della città sommersa. È questo l'avvincente inizio di un'avventura che vi porterà a esplorare terre lontane ed esotiche, alla ricerca di indizi per risolvere il mistero.

La trama è ben sviluppata e, grazie anche al gran numero di personaggi e ambientazioni, offre uno stimolo continuo. La progressione attraverso questa storia avvincente è possibile solo a patto di risolvere i numerosi enigmi che vengono presentati al giocatore.
Si tratta di sfide molto varie per cui, oltre al classico "trova X e usalo su Y", sono presenti anche impegni più stimolanti quali partite a poker, puzzle, sudoku e giochi d'intelligenza. Gli oggetti sono numerosi e, sebbene nella loro descrizione non siano presenti suggerimenti sull'utilizzo, possono venir combinati tra loro e, alcuni, ceduti ad altri personaggi.

Le ambientazioni sono curate meticolosamente, sia dal punto di vista architettonico, sia da quello dell'arredamento, e vi faranno "sentire" l'atmosfera degli anni in cui si svolge l'intera vicenda. Le schermate sono ricche di dettagli e di oggetti, ma, soprattutto nei primi livelli, sono un po' povere d'indizi e suggerimenti, tanto che, spesso, si dovrà ricorrere più alla certosina esplorazione degli scenari che all'intuito per la risoluzione degli enigmi. L'unico vero neo sono le interazioni con i personaggi. Sebbene

"Tutto viene gestito dal mouse"

siano molto numerosi, infatti, non è consentito creare con loro dei rapporti articolati, questo perché non si possono scegliere né le risposte da dare, né le domande da porre. Il giocatore sarà in grado soltanto di selezionare le varie icone, poste sopra la testa dei personaggi, che rappresentano diversi argomenti di conversazione. I dialoghi, inoltre, sebbene tradotti in italiano, sono inascoltabili: non solo i doppiatori non sembrano madrelingua, ma la tensione emotiva con cui recitano è decisamente insufficiente.

L'interfaccia di *The Secret of Atlantis* è intuitiva, la visuale in prima persona consente un'ottima esplorazione dell'ambiente e, inoltre, permette di calarsi a fondo nell'eroe. Tutto viene gestito dal mouse: con il tasto sinistro si compiono le azioni e si interagisce con lo scenario, con il destro si accede all'inventario. La possibilità di salvare in ogni momento è apprezzabile, così come l'intelligente sistema di autosalvataggio che, in caso d'errore, fa ricominciare nel punto immediatamente precedente.
La veste grafica del gioco permette di apprezzare appieno la grande cura dei dettagli riservata agli scenari. Gli oggetti presenti sulla scena sono perfettamente consoni sia al periodo storico, sia alla posizione geografica dei livelli. Per esempio, negli uffici dell'Empire State Building l'arredamento è elegante e austero, con mobili di inizio secolo, lampade liberty e foto d'epoca.
In situazioni più conviviali, come quelle a bordo delle chiatte cinesi, è invece sfarzoso, con i tipici dragoni dorati e le lampade di carta di riso.

In definitiva, *The Secret of Atlantis* è una buona avventura grafica, capace di divertire sia il neofita, sia l'appassionato più intransigente del genere. Questo sia per la varietà di situazioni ed enigmi

RISOLVERE IL RISOLVIBILE

Come in ogni avventura grafica che si rispetti, la risoluzione degli enigmi svolge un ruolo preponderante. In *The Secret of Atlantis*, le prove cui verrà sottoposto il giocatore sono ben integrate nella trama e hanno una difficoltà calibrata. La loro risoluzione prevede, nella maggior parte dei casi, l'utilizzo di vari oggetti presenti nelle ambientazioni. Questi sono numerosi ed è consentito combinarli tra loro per ottenere dei nuovi strumenti. Vengono raggruppati in un comodo inventario, cui si accede con il pulsante destro del mouse. L'unico neo è l'eccessiva sinteticità della loro descrizione, che non fornisce alcun indizio utile per la risoluzione degli enigmi.

IL DIRIGIBILE

Durante l'avventura, in accordo alla moda del tempo, viaggerete per il mondo a bordo di un dirigibile. Ma non uno qualunque, bensì il più famoso nella storia: l'Hindenburg. Costruito nel 1935, rappresentò uno dei mezzi di trasporto più esclusivi, riservato ai ricchi e ai potenti dell'epoca. Fu proprio il suo disastroso attracco alla stazione aeronavale di Lakehurst, nel New Jersey, che spinse le compagnie aeree a puntare su apparecchi più sicuri, come gli aeroplani. L'unico ambito in cui gli zeppelin rimasero in uso fu quello militare, con compiti di spionaggio e di controllo aereo.

I PERSONAGGI

Durante l'avventura incontrerete numerosi personaggi. Alcuni di essi sono solo delle figure secondarie, che però possono fornire degli utili indizi per la risoluzione degli enigmi. Altri, invece, sono meglio definiti caratterialmente e vi seguiranno durante alcune fasi della trama, aiutandovi a svelare il mistero di Atlantide.

Nelle bische clandestine non bisogna attirare troppo l'attenzione, se non si vuole incorrere nelle ire dei buttafuori.

Per dialogare con i personaggi occorre scegliere tra varie icone che rappresentano degli argomenti di conversazione.

QUESTIONI DI STILE

La notevole cura per i particolari traspare in modo continuo in *The Secret of Atlantis*. Tutti gli scenari hanno un arredamento estremamente curato, che riflette la moda del tempo. Addirittura, i personaggi vestono abiti conformi all'epoca storica in cui è ambientata l'avventura e i loro capelli sono pettinati come negli Anni '30.

È possibile richiamare l'inventario con la semplice pressione del tasto destro del mouse.

L'Empire State Building appare imponente anche guardando un semplice corridoio per gli ascensori.

presentati, sia per una trama ben ideata e basata su un argomento che, per quanto visto e rivisto, risulta sempre affascinante. Il percorso da compiere per arrivare al finale è, però, molto lineare: non è consentito ritornare in luoghi già visti per cercare nuovi oggetti o risolvere enigmi prima bloccati. Questo, anche se da un lato limita la libertà di movimento del giocatore, che si trova costretto a seguire una strada univoca, dall'altro rende incalzante il ritmo dell'avventura.

La durata di *The Secret of Atlantis*, per un utente di media esperienza, si attesta intorno alle 15-20 ore circa, sempre che non ci si areni su enigmi particolarmente ostici. Sebbene sia improbabile che ciò accada, sono proprio i primi livelli a mettere più in difficoltà. Questo perché, a volte, la risoluzione degli indovinelli prevede, oltre a un'attentissima esplorazione dello scenario, anche una certa dose di fantasia nell'utilizzo degli oggetti trovati. Il discorso cambia, invece, nelle ambientazioni successive dove il dialogo con i personaggi presenti verrà spesso in aiuto nei momenti cruciali.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Broken Sword L'Angelo della Morte, Nov 06, **7½**
Il più recente episodio di una delle saghe storiche del genere avventuroso. La fase "di transizione al 3D" è felicemente conclusa.

Myst V - End of Ages, Ott 05, **8**
L'ultimo capitolo di una delle saghe più longeve e amate dei videogiochi è un'ottima avventura grafica, che consente un'esperienza di gioco appagante.

Info ■ Casa **Nobilis Group** ■ Sviluppatore **Atlantis Interactive Entertainment** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.secrets-of-atlantis.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB DirectX 9.0c, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Buona grafica
- Difficoltà ben calibrata
- Ambientazioni curate

- Scarsa descrizione degli oggetti
- Pessima recitazione dei dialoghi
- Svolgimento molto lineare

Un'avventura su Atlantide non è certo un'idea nuova. Però la cura grafica, l'abbondanza di enigmi e di situazioni e la varietà delle ambientazioni fanno di *The Secret of Atlantis* un titolo adatto sia ai giocatori esperti, sia a chi muove i primi passi nel genere.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	5	7	7	7	8

IN ITALIANO

Nel DVD di *Knights of the Nine* troveremo le versioni dei vari "plug-in" compatibili con i diversi linguaggi, quindi anche la versione tradotta in italiano. Il manuale contiene le indicazioni per l'installazione. *Oblivion* deve essere installato sul PC per usufruire di questa espansione.

La quest principale richiede al personaggio di "purificarsi" con un pellegrinaggio ai santuari dei nove dei.

L'avventura vera e propria inizia tra le rovine di un monastero sommerso.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

OBLIVION KNIGHTS OF THE NINE

La raccolta delle espansioni ufficiali per *Oblivion*, più una nuova crociata contro il male...

DOPO avere pubblicato una discreta serie di espansioni per il suo titolo di punta, il GdR *Oblivion*, Bethesda (che finora aveva distribuito le stesse solo in lingua inglese e per l'acquisto via download digitale) le raccoglie tradotte in italiano e in un unico DVD – con l'aggiunta di un'avventura completamente nuova, che si svolge parallelamente alla trama principale del gioco.

Knights of the Nine inizia con il diffondersi di lugubri notizie riguardanti la cittadina di Anvil: la chiesa locale è stata devastata da nemici sconosciuti, senza una ragione comprensibile. Arrivati sul posto, non tardiamo a imbatterci in un personaggio che incarna alla perfezione un profeta di sventure e miseria. Pare che un antico re malvagio, Umeril, stia per tornare. Colui che si era illuso di averlo sconfitto, il Divino Crociato, è purtroppo morto. Ma le reliquie del sacro guerriero sono ancora sparse per la landa e, guarda caso, ecco qui un valoroso eroe a disposizione (noi...).

Il che potrebbe sembrare l'inizio di una delle solite missioni, non solo di *Oblivion*, ma di una dozzina di altri GdR per PC, fatto ancora più evidenziato dalla necessità di visitare, uno per uno, i santuari delle nove divinità di Tamriel prima di cominciare la quest vera e propria. Superata questa parte, francamente tediosa, ecco però arrivare una visione e l'inizio dei fuochi d'artificio, con un primo viaggio verso un santuario sommerso situato in un luogo veramente inatteso.

KotN non è molto longevo, ma offre una delle esperienze di gioco più intense mai apparse per la serie *The Elder Scrolls*. La trama è molto coinvolgente e le sotto-avventure, per nulla ripetitive, sono pensate per mettere alla prova ogni genere di talento del personaggio e del giocatore (con combattimenti, rompicapi e parecchia necessità di usare la testa). Oltre a ciò, *KotN* aggiunge a *Oblivion* una nuova fazione e nemici inediti, anche se costringe il personaggio a comportarsi con insolita "purezza": dovesse egli guadagnare anche un solo punto di "infamia", infatti, il pellegrinaggio ai nove santuari andrà ripetuto prima che la quest possa riprendere.

> "Una delle esperienze di gioco più intense per *The Elder Scrolls*"

L'unico dubbio che esprimiamo è che chi ha acquistato via Internet alcuni degli altri "plug-in" di Bethesda potrebbe storcere il naso all'idea di pagare nuovamente per del materiale che possiede già. Ma questi giocatori, probabilmente, non hanno problemi con l'inglese e possono sempre comperare il solo *Knights of the Nine* sul sito ufficiale a prezzo contenuto. Sia come sia, consigliamo questa espansione a tutti: sia a chi sta considerando di acquistare *Oblivion*, sia a chi lo ha già finito e vuole tornare a visitarne i paesaggi.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Neverwinter Nights 2, Nov 06, 9
L'editor di avventure per GdR torna migliorato in ogni suo aspetto grazie agli sforzi di Obsidian, e accompagnato da una delle migliori campagne fantasy degli ultimi anni.

Gothic 3, Nov 06, 9
Il GdR di Piranha Bytes è stato pubblicato con qualche bug di troppo, ma i programmatori hanno già realizzato una benvenuta serie di patch. Il mondo è più lugubre e realistico rispetto a *Oblivion*.

TORRI, NAVI E CAVALIERI

Gli altri "plug-in" contenuti in *Knights of the Nine* sono: **La Torre del Mago** (il giocatore eredita una torre, cui è legata una nuova quest), **Il Nascondiglio del Vile** (un rifugio dalle forze del bene per tutti i personaggi malvagi), **La lama di Merhunes** (l'esplorazione di uno dei dungeon più vasti di *Oblivion* può portare alla conquista della spada più potente dell'Impero), **Tomi Magici** (libri di incantesimi sparsi per Tamriel custodiscono nuove magie molto potenti), **Il Planetario** (il giocatore è incaricato di riparare un gigantesco dispositivo magico in rovina, originariamente costruito per controllare il potere delle stelle), **Il Covo dei Ladri** (una lotta per il controllo della nave di un antico pirata, pensata per chi non ha problemi a stare dal lato sbagliato della legge) e **Bardature per i Cavalli** (corazze per i nostri fedeli quadrupedi).

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 24,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://oblivion.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 300 MB HD, DVD-ROM, *Oblivion***
- Sistema Consigliato **CPU 3GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Bella trama che si svolge "parallela" alla principale
- Quest varie e ben pensate
- Le espansioni ufficiali tradotte e raccolte in DVD

- Inizio molto lento
- Non molto longevo
- Troppo costoso per chi ha già alcune delle espansioni

Una bella avventura addizionale, che fa venire voglia d'immergersi di nuovo nelle terre di Tamriel. Chi ha già alcuni degli altri "plug-in" offerti, e non ha problemi con l'inglese, potrebbe considerare di acquistare il solo *Knights of the Nine* online a un prezzo più contenuto.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	7	8	7	8	8

■ Il primo obiettivo per il Regno di Piemonte e Sardegna è la difficile riunificazione dell'Italia.

■ Ogni provincia della nostra nazione è caratterizzata da un livello di dettaglio straordinario.

IN INGLESE

***Victoria: Revolutions* è attualmente disponibile solo via download digitale dal sito ufficiale di Paradox (www.paradoxplaza.com) al prezzo assai contenuto di 9,90 euro. Mentre scriviamo, non sono disponibili informazioni su un'eventuale distribuzione ufficiale nei negozi del prodotto. *Revolutions* è solo in inglese e, per il momento, non ne è prevista una versione nella nostra lingua. Questa espansione richiede di avere *Victoria* installato su disco fisso.**

TRA LE DUE GUERRE

Il salvataggio finale di *Victoria. Revolutions* può essere importato direttamente in *Hearts of Iron II Doomsday* – che, guarda caso, inizia il giorno successivo la data finale del titolo precedente, portandoci fino agli Anni '50. Mentre qualunque partita di *Victoria*, Grande Campagna inclusa, può essere convertita per *Doomsday*, gli sviluppatori raccomandano di partire nel 1914, con lo scenario della Grande Guerra, che in *Revolutions* è stato modificato proprio in modo da consentire un passaggio "realistico" tra i due titoli. È perfettamente possibile trovarsi in un 1936 in cui la rivoluzione Russa non è mai avvenuta, o l'Italia e la Germania non sono governate da dittature nazi-fasciste, e *Doomsday* terrà conto di questi eventi. D'altro canto, abbiamo riscontrato alcuni problemi nella conversione dei meccanismi economici e di produzione delle risorse tra i due titoli, con l'eventualità che una superpotenza di *Revolutions* si ritrovi, in *Doomsday*, improvvisamente priva di fonti di materie prime, a causa di variazioni tra i due giochi nel gettito di risorse garantito dai territori da essa controllati. In sostanza, considerate tale opportunità come un'occasione interessante per continuare la vostra partita, ma non perfetta.

GENERE: GESTIONALE STORICO

VICTORIA REVOLUTIONS

L'espansione per *Victoria* porta il gioco fino alla vigilia della Seconda Guerra Mondiale.

IMPORTAZIONE PARALLELA

UN VERO AFFARE GIOCHI COMPUTER

NON c'è dubbio che ***Victoria: Un Impero Sotto il Sole* sia il manageriale storico più complesso tra quelli prodotti da Paradox. Un titolo affascinante che copre, senza compromessi, il lasso temporale tra la fine delle guerre napoleoniche e il periodo appena successivo alla Prima Guerra Mondiale, ponendo il giocatore a capo di una delle nazioni dell'epoca.**

Mentre in titoli come *Europa Universalis II* ci si doveva "solo" destreggiare tra intrighi diplomatici multipli, guerre e la necessità di non mandare in bancarotta lo stato, in *Victoria* comprendere il significato di parole come "liberismo", "democrazia", e "consapevolezza sociale" era un passo indispensabile per non naufragare tra i moti della Storia dopo pochi minuti. Apprezzato da molti, ma criticato sia per la sua complessità, sia per alcuni meccanismi di gioco alquanto opachi (quando non direttamente malfunzionanti), *Victoria* ha saputo addirittura conquistarsi l'ammirazione dei docenti di molte università europee.

Con *Revolutions*, Paradox offre, di fatto, una mega-patch a un prezzo molto contenuto. L'obiettivo è di semplificare e correggere il gioco, estendendone l'arco temporale dal 1920 alla fine del 1935. La prima correzione riguarda la gestione del Mercato Mondiale. Nella versione 1.0 di *Victoria* era molto facile impiegare alcuni irrealistici trucchi per piegare il mercato al proprio volere e diventare superpotenze in poco tempo. Le prime patch avevano sistemato il problema, rendendo però molto più difficile il processo di industrializzazione delle nazioni povere. *Revolutions* riporta l'equilibrio in questo settore, pur se le nazioni "emergenti" continueranno a trovarsi svantaggiate nel "boom" della seconda rivoluzione industriale.

> "Lo sviluppo del Paese viene lasciato nelle mani degli imprenditori"

Il cambiamento che ha più impatto sullo stile di gioco riguarda la possibilità, una volta instaurate precise forme di governo nella propria nazione, di "disinteressarsi" della microgestione della crescita industriale: lo sviluppo del Paese viene lasciato nelle mani degli imprenditori, mentre lo stato si limita a tassarne i profitti – una strategia a doppio taglio, visto che, parallelamente, si perderà anche molto controllo su come indirizzare lo sviluppo della nazione.

Victoria: Revolutions è dedicato ai fan del primo titolo, del quale è un'espansione. Molti dei problemi e dei dubbi più comuni emersi dalla pubblicazione dell'originale sono stati risolti da patch, guide scritte da appassionati e, in *Revolutions*, da un manuale finalmente decente. *Victoria* ha ancora più fascino e cervello che "sex appeal", ma *Revolutions* è una benvenuta cura di bellezza!

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Gary Grisby's World at War, Giu 05, 8
Un gioco che simula il secondo conflitto mondiale su scala globale, in modo completo, ma semplice da imparare.

Hearts of Iron II: Doomsday, Giu 06, 7 ½
Il seguito di *Victoria: Revolutions* copre la Seconda Guerra Mondiale e la Guerra Fredda fino al 1953; l'ultimo salvataggio di *VR* può essere importato in *Doomsday*.

Info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Paradox Interactive** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 9,90 (download digitale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.paradoxplaza.com/vr.asp**

Fiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda grafica DX9, 50 MB HD, *Victoria***
- Sistema Consigliato **CPU 2,2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- ■ Diverse innovazioni
- ■ Meno microgestione per il giocatore
- ■ I.A. migliorata

- ■ Resta poco accessibile
- ■ Modello economico non del tutto realistico
- ■ Alcuni problemi nella conversione in *HoI 2: Doomsday*

La qualità di *Victoria* e il prezzo contenuto di questa espansione rendono *Revolutions* davvero appetibile. Peccato che Paradox non abbia approfittato dell'occasione per sistemare completamente il modello economico del gioco.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	6	7	8	7	9

NEL DVD
Chi possiede l'originale *HoMM V* troverà sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC la patch v1.4, che apporta numerose novità.

IN ITALIANO
Per giocare a *Hammers of Fate* è necessario che *HoMM V* sia già installato sul PC. L'espansione è stata tradotta in italiano per quanto riguarda scatola, manuale e testo a video. Il parlato, però, è rimasto in inglese.

Le animazioni delle creature e delle truppe avrebbero necessitato di qualche ritocco in più.

Le novità sul campo di battaglia sono davvero risicate.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE

I Nani sono pronti a invadere l'universo di *Heroes of Might and Magic*!

DUE AL PREZZO DI UNO
Ubisoft ha pubblicato un'interessante "Silver Edition" che comprende l'originale *HoMM V* e *Hammers of Fate*. Un'occasione per prendere in un solo colpo uno dei migliori titoli di strategia a turni disponibili e la sua espansione al costo di 30 euro.

IL quinto episodio della saga *Heroes of Might and Magic* ha generato grandi discussioni tra gli appassionati della serie.

L'atteso passaggio alle tre dimensioni, infatti, era stato accompagnato da una difficoltà di gioco mal calibrata. Tempestivamente, il team di sviluppo Nival Interactive aveva cercato di rimediare alla situazione proponendo – con una buona cadenza – una serie di patch (l'ultima è la 1.4) che avevano debellato i fastidiosi bug e, soprattutto, limato la sfida di gioco proposta, giudicata eccessiva e al limite del possibile in alcuni frangenti.

Hammers of Fate non è altro che l'espansione di *HoMM V*, che sfrutta le ultime correzioni apportate e che consente di giocare con una nuova fazione, quella dei Nani, cui si aggiunge una versione "rivisitata" degli umani, gli Haven. I primi rappresentano una gradita introduzione per il mondo di *Heroes of Might and Magic*: questi eroici guerrieri vivono nelle montagne a nord del mondo di Ashan e sono sempre pronti a menare le mani. Per *Hammers of Fate* sono state sviluppate tre campagne ad hoc, per un totale di quindici missioni, e sono stati aggiunti potentissimi incantesimi, artefatti, eroi, creature neutrali e abilità varie tutte da scoprire. Non aspettatevi nulla di rivoluzionario, comunque: *Hammers of Fate* si limita ad apportare dei piccoli, ma significativi, cambiamenti alla struttura portante del titolo originale. Per esempio, ora è possibile ingaggiare le unità dagli insediamenti o dai castelli vicini, e sono state reintrodotte le carovane che consentono di trasportare le truppe lungo i propri possedimenti. Un'altra aggiunta importante riguarda il cosiddetto

"Un'aggiunta importante riguarda il turno simultaneo in multiplayer"

"turno simultaneo" nelle partite multiplayer, che permette ai giocatori di muoversi sulla mappa contemporaneamente fino allo scoppio del primo conflitto. Sono presenti anche il tanto atteso generatore casuale di mappe e un potente editor per creare i propri scenari. Il comparto multiplayer è stato poi arricchito da una decina di mappe inedite e il tutto sembra funzionare in modo più convincente e stabile rispetto all'originale *HOMM V*.

Le imprese single player di *Hammers of Fate* vi terranno occupati per quasi una ventina di ore e, dopo il primo capitolo, sarà possibile giocare – finalmente – con i Nani. Va detto, però, che una certa ripetitività tra una missione e l'altra è rimasta, e che l'Intelligenza Artificiale continua a non incantare. A ciò si aggiunga che il comparto grafico avrebbe meritato qualche ritocco, soprattutto nelle animazioni degli eroi e delle unità, mentre la traduzione nella nostra lingua non è esente da imperfezioni.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...
Heroes of Might and Magic IV, Apr 02, 7
Il capitolo precedente della serie. GMC lo ha allegato al numero di luglio 2006.

SpellForce 2, Mag 06, 9
Per chi ama il fantasy e la strategia in tempo reale con connotazioni da GdR.

GENERATORE DI MAPPE

Hammers of Fate introduce l'atteso generatore casuale di mappe, che consente di creare uno scenario per le partite contro la CPU nella modalità multigiocatore. Si selezionano la dimensione della mappa, il numero dei giocatori, le risorse disponibili e si configurano altri parametri. Il tutto è reso in modo semplice e immediato, così come nell'editor di mappe che era già stato incluso nelle ultime patch.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Nival Interactive** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 20** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.mightandmagic.com/HeroesV**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 2 GB HD, DVD-ROM, *HoM&M V***
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet, Stesso PC**

■ 3 campagne e 15 missioni
■ Generatore casuale di mappe
■ Longevo in multiplayer

■ Gli scenari diventano ripetitivi
■ I.A. non ancora perfetta
■ Qualche imperfezione nella traduzione

Un'espansione che regalerà molte ore di gioco agli appassionati della serie *Heroes of Might and Magic*. Alcuni difetti cronici, però, sono rimasti e una maggiore varietà negli scenari non avrebbe guastato.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	I.A.
7	6	8	8	7	6

DISPERATE PER GIOCO

Spesso, sono i ripetitivi lavoretti svolti in casa a rappresentare la causa principale della disperazione delle casalinghe videoludiche di *Desperate Housewives*, così come di quelle in carne ossa del mondo reale. Liquid Entertainment ha provato a rendere meno pesante e più divertente il "tran tran" quotidiano fatto di pasti da cucinare, aiuole da innaffiare e parassiti da debellare, trasformandolo in semplici mini giochi gestiti interamente tramite il mouse. Il problema è che, presto, tali mansioni videoludiche, per quanto simpatiche e colorate, vengono a noia. Per fortuna, tramite l'Internet virtuale del gioco, è possibile assumere domestici e giardinieri che si occupino della casa, così che la casalinga si disperi un po' meno e si dedichi un po' di più alle sue vere vocazioni: il gossip e lo shopping quotidiano.

As I've told some of you already, my husband, Bill, is a Doctor at the Fairview Health Center. We have a son together, Mike, and we're looking forward to life in Fairview.

Il pettegolezzo selvaggio è l'attività preferita per le casalinghe disperate di Wisteria Lane.

IN ITALIANO

Desperate Housewives: Il Videogioco viene venduto nel nostro Paese interamente tradotto in italiano, doppiaggio compreso.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

DESPERATE HOUSEWIVES: IL VIDEOGIOCO

Dodici episodi inediti per casalinghe disperate in crisi d'astinenza da gossip.

STARE dietro ai cambi di programmazione dei palinsesti televisivi è sempre più difficile, specialmente per quel che riguarda le serie TV. Ma non disperate, perché ora esiste un'alternativa: quella videoludica.

Desperate Housewives: Il Videogioco offre, infatti, dodici episodi nuovi di zecca scritti dallo stesso sceneggiatore della serie televisiva, Scott Sanford Tobis. Episodi interattivi, naturalmente: per la prima volta, vi viene data la possibilità di scoprire i segreti di Wisteria Lane dall'interno, grazie a una struttura di gioco da simulatore di vita classico in stile *The Sims* sulla quale s'inseriscono gli stuzzicanti intrecci narrativi tipici della serie televisiva. Il fatto che la protagonista, personalizzabile nel look mediante il semplice editor incluso, abbia perso la memoria proprio prima del suo trasferimento con la famiglia in quel di Wisteria Lane è l'espediente narrativo (abusato) che giustifica parzialmente la dubbia moralità delle azioni a disposizione del giocatore. Oltre che per le dinamiche videoludiche tipiche di un simulatore di vita – centrate sulla conduzione della casa, sulla gratificazione del proprio alter ego e sull'intrattenimento di rapporti interpersonali – le casalinghe disperate di *Desperate Housewives* mostrano, infatti, un'evidente propensione anche e soprattutto per il pettegolezzo impiccione, il flirt selvaggio e lo shopping di consolazione. Sono queste le vere colonne portanti del gioco.

Spettegolare a raffica con Lynette, Gabrielle, Bree e Susan, sedurre senza pietà Mike Delfino, sperperare con voracità al centro commerciale: opportunità

"Spettegolare, sedurre, sperperare"

impagabili, almeno per i fan della serie TV. In effetti, il valore aggiunto del gioco di Liquid Entertainment è concentrato nell'iconografia pruriginosa della serie TV. Tutto il resto è stato già fatto, e meglio, da altri esponenti del genere (come le serie *The Sims* e *Singles*), sia in termini di realizzazione tecnica, sia in quelli di flessibilità nella giocabilità. L'inserimento di numerosi mini giochi, buoni solo

Per cercare di mantenere rapporti di buon vicinato non bisogna però trascurare quelli familiari.

per qualche minuto di divertimento, è indicativo, per esempio, della necessità di riempire in qualche modo i tempi morti tra un pettegolezzo e l'altro.

Concludendo, innestare una trama di qualità su un impianto di gioco da simulatore di vita è potenzialmente un'ottima idea, a patto che la caratterizzazione di tale impianto non sia affidata unicamente alla trama stessa. Il rischio è che *Desperate Housewives* finisca per attirare solo casalinghe disperate in cerca di frustrazioni virtuali, oltre che reali.

Marco Salvaneschi

PC NEL PC

Proprio come nelle nostre, in ogni casa di *Desperate Housewives* è presente un computer attraverso cui accedere a Internet. E proprio come nel nostro, l'Internet virtuale accessibile nel gioco è sponsorizzato in ogni sua pagina da banner e finestre pubblicitarie di prodotti reali, dalle bevande dietetiche alle auto di lusso. Altro che pubblicità occulta!

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2, Ott 04, 9
L'acclamato seguito del simulatore di vita per eccellenza vanta un aspetto tecnico e delle dinamiche socio-familiari perfezionate rispetto all'originale.

Singles 2: Cuori in Affitto, Set 05, 7
Un simulatore di vita che si concentra sulle relazioni interpersonali tra single, basate essenzialmente su corteggiamenti amorosi più o meno espliciti.

Info ■ Casa **Buena Vista Games** ■ Sviluppatore **Liquid Entertainment** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://buenavistagames.go.com/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,5 GB HD, Win XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- 12 episodi inediti
- Personaggi della serie televisiva
- Semplice per i neofiti

- Dinamiche di gioco ripetitive
- Mini giochi insulsi
- Noioso per chi snobba la serie TV

Interessante per i fan della serie TV a caccia di nuovi succosi gossip, *Desperate Housewives* lo è molto meno per chi crede che la vita (simulata) vada ben oltre qualche pettegolezzo regolato dagli script di un videogioco.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
6	6	6	5	5	7

Per passare da un'era all'altra, dovrete selezionare un personaggio tra quelli presentati a schermo: ognuno di essi vi fornirà un diverso tipo di vantaggio.

La nazione Sioux scende in guerra con i suoi veloci e variopinti cavalieri: ogni civiltà ha i suoi punti di forza e i suoi punti deboli.

IN ITALIANO

WarChiefs è completamente tradotto in italiano. Essendo semplicemente un disco aggiuntivo, necessita di *Age of Empires III* installato su hard disk per poter funzionare.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

AGE OF EMPIRES III THE WARCHIEFS

Sioux, Irochesi e Aztechi potranno tenere testa ai conquistatori europei?

In alcune missioni, coloni occidentali e guerrieri appartenenti alle tribù indiane combatteranno fianco a fianco contro un comune nemico.

QUALCHE DIFFERENZA

Anche avendo edifici molto simili e una struttura di gioco più o meno identica per tutte le popolazioni, Irochesi, Sioux e Aztechi si differenziano nelle unità militari prodotte. I primi sono i più simili agli occidentali e hanno adottato rapidamente moschetti e pezzi d'artiglieria. I Sioux, invece, puntano fondamentalmente sulla cavalleria e consentono incursioni e attacchi molto rapidi. Infine, gli Aztechi non hanno affatto cavalleria, né artiglieria di alcun tipo, ma presentano diverse unità di fanteria ben corazzate.

FORSE l'unica vera critica che si potesse muovere ad *Age of Empires III*, al momento della sua uscita, era il fatto che ricalcasse così tanto i titoli passati della serie. Al di là delle città-madri, che forniscono "carte bonus" o delle nuove unità, c'era ben poco di diverso nella struttura generale del gioco e nelle tattiche vincenti da adottare per superarne gli scenari.

Con *WarChiefs*, purtroppo, dobbiamo constatare che questa tendenza non è cambiata. Le tre nazioni prese in esame (Irochesi, Sioux e Aztechi) sono diverse soltanto nel tipo di unità da combattimento che producono e nei poteri speciali, ma dal punto di vista della gestione economica (nonché rispetto al numero e al tipo di edifici presenti) sono virtualmente identiche. Inoltre, il titolo viene presentato come un'espansione centrata sugli indiani d'America, quindi non si capisce bene perché la campagna single player (che per chi non ha modo di giocare via Internet o in LAN rappresenta l'esperienza principale) sia focalizzata sui rappresentanti mezzi indiani della famiglia Black (come nel titolo originale), che comandano truppe americane, moschettieri e desperados. Soltanto nelle ultime missioni della seconda parte della campagna si arriva a controllare in tutto e per tutto degli insediamenti nativi, e gli Aztechi vengono dimenticati per strada. La trama di *WarChiefs*, invece, si concentra sulla guerra d'indipendenza e sulla rivolta irochese che avviene poco dopo la guerra di secessione (fino alla battaglia di Little Big Horn), tutti avvenimenti che hanno coinvolto le popolazioni indigene, ma selezionati sempre da un punto di vista "occidentale".

> "WarChiefs manca un po' di coraggio"

Tra le novità c'è il grande fuoco sacro che i nativi possono costruire e che fornisce alla civiltà diversi tipi di potenziamenti e bonus, secondo il tipo di danza selezionato. Oppure la modalità "Rivoluzione", che consente di trasformare tutti i lavoratori in truppe militari e dà accesso a unità molto potenti, ma impedisce di tornare sulle proprie decisioni.

L'espansione fornisce anche delle aggiunte per gli eserciti "classici" di *AoE III*, come nuove carte da scegliere nelle proprie capitali, poteri e abilità per i propri esploratori. Interessante anche l'opzione di "monopolio del commercio": se sarete riusciti a costruire e a controllare almeno quattro stazioni commerciali (nei villaggi "neutrali" dei nativi o lungo le rotte ferroviarie), avrete la possibilità di vincere semplicemente respingendo gli attacchi nemici per cinque minuti di gioco. Quella sbandierata dagli sviluppatori come un'innovazione che dovrebbe destabilizzare le tattiche di gioco più collaudate, però, sembra semplicemente una riedizione della vecchia "Meraviglia" dei titoli precedenti della serie (anche in quel caso, la costruzione di questo "super-edificio" poteva, da sola, decretare la vittoria sul campo).

Nel complesso, quindi, *WarChiefs* sarà interessante per i fan più accaniti del gioco, ma manca un po' di coraggio e di originalità sia nell'ambientazione, sia nei contenuti aggiuntivi.

Yuri Abietti

IN ALTERNATIVA...

La Battaglia per la Terra di Mezzo II, Mar 06, 8½
L'RTS basato sui film e sui libri de "Il Signore degli Anelli". Né è uscita anche l'espansione intitolata *L'Ascesa del Re Stregone*.

Star Wars: L'Impero in Guerra, Mar 06, 9
Uno strategico con una marcia in più, in cui si può combattere sia sul pianeti, sia nello spazio

info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Ensemble Studios** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 34,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.ageofempires3.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB di RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, *Age of Empires III***
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Una nuova campagna
- Modalità di gioco inedite
- Molte nuove unità e poteri

- Sistema di gioco identico
- Produzione ed edifici uguali
- Grafica immutata

Non guasterebbe un po' di coraggio da parte degli sviluppatori di *AoE* per svecchiarne il sistema di gioco, ormai sempre più simile a se stesso. *WarChiefs* non fa eccezione e risulta un po' deludente rispetto alle attese.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VARIETÀ
7	6	7	6	6	6

Questo surreale trabiccolo era l'aereo a decollo verticale "Lerche III B-2".

LA GUERRA NON FINISCE

Per chi non si accontenta dei contenuti di questa mega-compilation, esiste la possibilità di comperare i numerosi "add on" per la serie *Sturmovik* prodotti da X1-Software e distribuiti da Matrix Games (**www.matrixgames.com**). Questa linea, che aggiunge centinaia di nuove mappe, campagne e missioni, include, al momento, *Operation Barbarossa* (dedicato al primo anno del conflitto russo-tedesco), *Case Blue* (il secondo anno della guerra, inclusa la battaglia per Stalingrado), *The Last Days* (l'ultima, disperata difesa del Reich attaccato su due fronti) e *Banzai!* (nuove missioni e campagne sul fronte del Pacifico). Tutti sono acquistabili dal sito di Matrix via download digitale a 15,99 euro l'uno.

I tedeschi sperimentarono l'idea di "un'ala volante" ben prima di Batman...

IN INGLESE

IL-2 Sturmovik 1946 **ha solo la scatola tradotta in italiano. Sono in inglese il programma e manuale in .PDF. Quest'ultimo è accompagnato da una straordinaria guida a tutti gli aerei simulati, sempre in inglese e in formato .PDF, di ben 460 pagine! Il gioco è distribuito in versione DVD. Un secondo DVD contiene alcuni interessanti filmati "dietro le quinte" sui team di sviluppo, e un'anteprima del prossimo gioco dedicato alla battaglia d'Inghilterra.**

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

IL-2 STURMOVIK 1946

Tutta la Seconda Guerra Mondiale combattuta nei cieli – con un epilogo inedito.

LA serie iniziata con *IL-2 Sturmovik* ha rappresentato, negli ultimi anni, ben più di una boccata d'aria fresca per gli appassionati di simulatori di volo da combattimento.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

Con una meticolosa ricostruzione delle dozzine di apparecchi a disposizione del giocatore, e con campagne e battaglie che coprono l'intero arco della Seconda Guerra Mondiale in Europa e nel Pacifico, il gioco sviluppato per Ubisoft dal russo Oleg Maddox e dalla sua società ci ha tenuto compagnia nei cieli virtuali, in un mercato sempre più avaro di proposte di qualità.

IL-2 Sturmovik – 1946 non si limita a raccogliere in un unico DVD tutti i titoli della serie (inclusa, dunque, l'escursione nel Pacifico con *Pacific Fighters*), ma aggiunge al mix una nuova espansione basata su un'ipotesi alternativa riguardo la fine della Seconda Guerra Mondiale. È il 1946, e Russia e Germania sono ancora impegnate in combattimento nelle sterminate distese del fronte orientale. La tecnologia si è ulteriormente evoluta e molti velivoli (che nella realtà rimasero progetti non realizzati o non superarono lo stadio sperimentale) sono ora a disposizione dei due avversari. Il risultato è una flotta di "moderni" aerei da combattimento che si affianca ai tradizionali caccia e bombardieri schierati durante il conflitto: apparecchi a decollo verticale, motori a reazione e velivoli le cui linee ricordano i mezzi immaginati dalla fantascienza degli Anni '20.

> **"Volerete su mezzi sperimentali o mai entrati in produzione"**

1946, come abbiamo scritto, raccoglie anche tutte le missioni e le campagne presentate nei titoli precedenti e chi vuole saltare a bordo di un F4F-4, di un P-51 o di un Me-109, evitando armi segrete e macchine infernali, potrà farlo, volando a bordo di un totale di 229 aerei (tra modelli base e varianti). Inoltre, questa versione contiene nuove mappe dedicate al teatro di guerra che vide Russia e Giappone scontrarsi per il controllo di aree della Manciuria, oltre che a Burma e alle regioni della Corea all'epoca occupate dai giapponesi.

Molte società, quando pubblicano la versione "gold" di una serie di successo, spesso si limitano a raccogliere giochi e add on uniti all'aggiornamento più recente; è dunque rinfrescante vedere che, in *1946*, 1C ha aggiunto materiale che sarebbe stato sufficiente per un'espansione a sé stante.

Il gioco continua a non proporre una vera campagna dinamica e la parte dedicata al Pacifico avrebbe beneficiato di una simulazione accurata degli aerosiluranti (praticamente assenti), ma *IL-2 Sturmovik* resta il più vario e accurato simulatore di volo da combattimento disponibile sul mercato, e non c'è ragione per farsi sfuggire questa "compilation" – sempre che non siate già in possesso dei titoli precedenti.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Falcon 4 – Allied Force Ott 05, 8½
La versione più recente del grande simulatore di F-16 offre due campagne dinamiche (Corea e Balcani) con una moltitudine di scenari e la più sofisticata ricostruzione di un aereo da combattimento mai apparsa su PC.

Lock On: Modern Air Combat, Gen 04, 8
Realizzato dagli autori del classico Su-27 "Flanker", il gioco simula un buon numero di aerei moderni russi e americani, ma manca di una campagna dinamica. GMC lo ha allegato all'edizione Budget di agosto 2006.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **1C: Maddox Games** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://pacific-fighters.com/it/home.php**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4,3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- ■ Realistico e complesso
- ■ Tutte le espansioni raccolte in un comodo DVD
- ■ Centinaia di aerei, missioni e situazioni belliche

- ■ Manualistica solo in .PDF
- ■ Trattamento superficiale degli aerosiluranti
- ■ Manca una vera campagna dinamica

È l'unico simulatore di volo da combattimento ambientato nella Seconda Guerra Mondiale degno di nota, ma anche uno dei migliori titoli mai pubblicati nel proprio genere. Questa raccolta è ottima per chi vuole avere tutto in un unico DVD.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CAMPAGNA/MISSIONI
8	7	8	9	9	8

ESPANSIONE O GIOCO A SÉ STANTE?
L'uscita di *Dunes of War* segue di pochi mesi quella del suo predecessore *Panzer Elite Action*. Non si tratta, però, di una vera e propria espansione (non è richiesta l'installazione del titolo precedente e non sono presenti le campagne del primo *Panzer Elite Action*), né di un gioco tutto nuovo. La struttura, infatti, è rimasta inalterata, così come l'ambientazione storica. Quello che cambia sono le mappe: verrete catapultati nelle assolate regioni dell'Africa del nord.

Si può distruggere davvero tutto, basta disporre di una potenza di fuoco adeguata.

Attenzione a dove mettete i cingoli, i campi minati sono numerosi.

GENERE: AZIONE CON CARRI ARMATI

PANZER ELITE ACTION: DUNES OF WAR

Rapidi, agili nel traffico e facili da parcheggiare: ce li ricordavamo più scomodi, questi cingolati.

IN ITALIANO
***Panzer Elite Action: Dunes of War* viene venduto nel nostro Paese tradotto in italiano per quanto riguarda scatola, manuale e testi a schermo. Il doppiaggio, invece, rimane in inglese.**

IN ALTERNATIVA...
***Panzer Elite Action*, Mag 06, 7**
La struttura di gioco è la stessa, l'ambientazione, invece, è l'Europa. Potrete comandare tre schieramenti diversi: tedeschi, sovietici e americani.

***Call of Duty 2*, Dec 05, 9**
L'ambientazione è sempre quella della Seconda Guerra Mondiale, ma, invece che a bordo di mastodontici carri armati, dovrete combattere soprattutto a piedi.

SU PC non mancano i giochi dedicati alla Seconda Guerra Mondiale. Eppure, uno degli aspetti più importanti del conflitto, ossia il largo impiego di mezzi cingolati, viene a volte trascurato, lasciando spazio alle solitarie avventure dei soldati.

Non è il caso di *Panzer Elite Action: Dunes of War*, che vi metterà al comando di tanti letali carri armati, calandovi nel più torrido degli inferni bellici: l'Africa, nel periodo in cui il feldmaresciallo Rommel metteva in atto le sue colossali operazioni. Attraverso due campagne differenti, una dalla parte degli Alleati e l'altra da quella dei tedeschi, rivivrete gli eventi più significativi di quel turbolento periodo.

Occorre premettere che *Dunes of War* è un titolo semplice, che non presenta alcun rigore simulativo. Il movimento del mezzo è affidato a 4 tasti, la mira del cannone è gestita dal mouse e non è neanche disponibile una visuale interna per manovrare, con leve e interruttori, il proprio tank. La struttura del gioco è altrettanto semplice visto che, scelta una missione, vi verranno affidati dei compiti da portare a termine, come scortare convogli o distruggere infrastrutture. La facilità, però, finisce qui, visto che le missioni sono molto lunghe e i nemici particolarmente ostici. Fortunatamente, oltre a disporre di provvidenziali attacchi aerei per avere la meglio sugli avversari più coriacei, comanderete un gruppo di cingolati che, grazie a una buona I.A., saranno un prezioso aiuto durante gli scontri.

La componente strategica, sebbene presente, è abbastanza limitata e questo, alla lunga, rende *Dunes of War* un po' ripetitivo per l'impossibilità di sperimentare nuove tattiche.

> "Trasmette tutta la confusione della battaglia"

Le munizioni del cannone non sono infinite e per reintegrarle occorrerà recarsi nelle vicinanze di un deposito di armamenti. In modo analogo, basterà appropinquarsi a una delle strutture segnate sulla mappa con una chiave inglese per rimettere a nuovo il proprio mezzo. I livelli sono ampi e curati dal punto di vista grafico, ed è possibile distruggere tutte le strutture presenti con devastanti cannonate. Il sistema di salvataggio è strutturato a checkpoint, tutti molto lontani tra di loro, che spesso costringono a riaffrontare più volte gli stessi tratti. In definitiva, sebbene *Dunes of War* non sia adatto gli appassionati delle simulazioni a causa della sua semplicità, ha il pregio di riuscire a trasmettere tutta la confusione e l'urgenza della battaglia. Questo grazie a una struttura di gioco immediata, a un fisica credibile e a effetti sonori che ben riproducono le comunicazioni via radio e le detonazioni dei proiettili. La longevità, infine, è aumentata dalla possibilità di sfidare, tramite Internet o LAN, intelletti umani in partite all'ultimo sangue.

Francesco Mozzanica

TANTO NON MI PRENDI!

Il sistema di controllo è molto semplice e basteranno pochi minuti per dominare appieno il "modello di guida" di *Dunes of War*. I movimenti del tank sono affidati a soli 4 tasti (W per andare avanti, S per fare retromarcia, A e D per girare), mentre il cannone viene mosso dal mouse. Bisogna rimarcare che il puntamento del pezzo non è privo di difetti, dato che la mira risulta, soprattutto durante il movimento, fin troppo imprecisa... tanto che non si capisce dove si stia sparando.

È possibile riparare il tank semplicemente avvicinandosi a speciali costruzioni.

Info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Zootfly** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.panzereliteaction.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX 9.0c, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,0 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DirectX 9.0c**
- Multiplayer **LAN, Internet fino a 32 giocatori**

- Si può distruggere tutto
- Divertente e immediato
- Sistema di controllo semplice

- Impreciso
- Scarsa componente strategica
- Alla lunga ripetitivo

***Dunes of War* è divertente e immediato, anche se, alla lunga, risulta un po' ripetitivo e le meccaniche di gioco presentano qualche pecca. Rimane comunque un titolo d'azione, assolutamente non adatto a chi cerca una realistica simulazione di guerra.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
7	8	7	7	7	7

L'AVVENTURA È L'AVVENTURA

Oltre alle espansioni contenute in *Echoes of Faydwer*, SOE ha creato, per *EverQuest II*, tre "adventure pack" acquistabili separatamente in download digitale dal sito **http://everquest2.station.sony.com**. Ogni "adventure pack" consiste in un'avventura completa nel mondo di *EQ II*, caratterizzata da una trama complessa e dettagliata, e con nuovi oggetti, mostri e aree da esplorare. *The Bloodline Chronicles* ha un'ambientazione horror-vampirica e costa 4,48 euro; *The Splitpaw Saga* mette a confronto i personaggi con un clan di terribili Gnoll; infine, *The Fallen Dynasty* porta gli eroi tra gli intrighi di un'isola ispirata alle leggende dell'Estremo Oriente. Il prezzo delle ultime due avventure è 7,18 euro.

Le Fae hanno la capacità di fluttuare a mezz'aria e di librarsi da grandi altezze.

LINGUA E COSTI

La collezione completa di *EverQuest II* è tradotta in italiano: confezione, manuale e programma. La scatola offre 30 giorni di prova gratuita, dopo di che sarà necessario pagare un canone mensile di 14,99 dollari, pari a circa 12 euro. All'interno del gioco, però, la lingua franca della comunità internazionale è l'inglese.

GENERE: MMORPG

EVERQUEST II - ECHOES OF FAYDWER

La collezione completa di *EverQuest II* e delle sue espansioni arriva anche in Italia.

SONO le Fae, piccole creature alate simili nell'aspetto alle tradizionali fatine, le protagoniste della nuova espansione per *EverQuest II*. Intitolata *Echoes of Faydwer*, essa giunge oggi in Italia in una confezione "gold" che contiene anche i due precedenti add on: *Desert of Flames* e *Kingdom of Sky*.

Le Fae (il termine è femminile, ma si possono creare anche personaggi di sesso maschile) vivono nel continente di Faydwer - già incontrato nell'originale *EQ* e ora riproposto in questa espansione. I personaggi di tale razza, legata al Bene, iniziano nella città arborea di Kelethin. Essendo una caratteristica di questi luoghi le dimensioni gigantesche della flora e della fauna, i giocatori hanno l'impressione di muoversi in meravigliosi paesaggi naturali controllando creature molto minute.

In realtà, le Fae sono proporzionalmente più piccole degli altri personaggi, ma non di molto. Hanno, però, abilità uniche e tra esse la più appariscente è la capacità di fluttuare sopra il terreno; quando cadono da un luogo elevato possono inoltre "librarsi" e scendere gentilmente verso terra.

Le Fae hanno accesso a tutte le normali professioni legate al "Bene". La sezione dei tutorial è molto ben fatta e il continente di Faydwer consente, ai personaggi che lo desiderano, di svilupparsi dal 1° al 70° livello senza mai uscire dai suoi confini - fatto che dà un'idea molto chiara della quantità di nuovo materiale presentato! Inoltre, essendo *Desert of Flames* e *Kingdom of Sky* pensati per personaggi già di buon livello, è rinfrescante riscontrare che la terza espansione è finalmente adatta sia ai principianti, sia a coloro già in possesso di personaggi dai poteri titanici. Graficamente, le Fae e il loro mondo sono rappresentati in modo splendido. Vale la pena di sottolineare che il continente di Faydwer e i suoi paesaggi si rifanno - per stile e presentazione - non a qualche cupo Medioevo, ma alle fiabe per l'infanzia.

> **"I paesaggi di Faydwer si rifanno alle fiabe per l'infanzia"**

Echoes, inizialmente, offre diverse missioni da effettuare in "solitario", ma diminuiscono dopo il livello 20.

L'aspetto fiabesco e delicato, però, non deve ingannare: una Fae unisce, a tutti gli effetti, la manovrabilità di un elicottero da combattimento Apache con il volume di fuoco dello stesso.

La confezione completa di *EverQuest II* con *Echoes of Faydwer* è, dunque, un ottimo affare anche per chi ha già il gioco originale. Solo se siete già in possesso anche di *DoF* e/o *KoS* potreste non trovare conveniente l'offerta - ma in tal caso potreste sempre considerare di acquistare *Echoes* da solo via download digitale dal sito ufficiale.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Un GdR online che ha superato le barriere del mondo videoludico per diventare un fenomeno culturale. Alleanza e Orda si affrontano in un mondo barocco e vagamente grottesco.

Guild Wars, Lug 05, 8
Il MMORPG di NCsoft unisce all'assenza del canone mensile un sistema di gioco ispirato a quelli di carte collezionabili. I tre titoli della serie possono essere giocati indipendentemente o combinati insieme.

Info ■ Casa **SOE** ■ Sviluppatore **SOE** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.everquest2.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD, Connessione a Internet 56k, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, ASDL o sup.**
- Multiplayer **Internet**

- Tutte le espansioni raccolte in una confezione
- Un nuovo continente e molto materiale addizionale

- Manca la possibilità di giocare per il "Male" con le Fae
- Requisiti elevati per la massima qualità grafica
- Oltre il livello 20, è difficile giocare in solitario

***EverQuest II* si affina di espansione in espansione, ad *Echoes* è la migliore delle tre pubblicate finora. La possibilità di acquistarle tutte insieme in un'unica confezione, a un prezzo relativamente contenuto, è la ciliegina sulla torta.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	QUEST
8	7	8	9	6	8

GENERE: AZIONE

BIONICLE HEROES

I mattoncini colpiscono ancora!

Il raggio verde, ovvero il mirino, collima automaticamente con i bersagli più vicini.

SULL'isola di Voya Nui si sta consumando l'ennesimo capitolo della guerra tra i Toa e i Piraka. Già dal nome si capisce quali sono i buoni, ma nel caso vi trovaste in difficoltà, vi diamo un aiuto: sono i primi.

E sono sempre i primi a fare da protagonisti del nuovo gioco tutta azione con etichetta LEGO. *Bionicle Heroes* è stato sviluppato dalla stessa Traveller's Tales che si è già fregiata dei due episodi di *LEGO Star Wars* e porta nel suo "codice genetico" tutti gli aspetti positivi degli illustri progenitori. Innanzitutto la giocabilità a prova di neofita, che non va letta come semplificazione esagerata dei controlli o generale mancanza di fascino, bensì come capacità di un prodotto di risultare divertente e accessibile sin dal primo livello e mai frustrante, neppure nel momento dello scontro conclusivo. L'azione di gioco contempla la raccolta di mattoncini in dosi massicce, il combattimento contro svariate forme di vita bionica

I dialoghi e i menu di *Bionicle Heroes* sono interamente in italiano.

e il montaggio di pezzi che permettono di risolvere semplici enigmi. Quest'ultimo momento non riveste una reale valenza interattiva (si tratta solo di premere il tasto destro del mouse e aspettare), ma nasconde in sé tutto il bello del LEGO in quanto gioco.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Traveller's Tales** ■ Distributore **Halifax**
■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **7+**
■ Internet **www.bionicleheroes.com**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Win 2000, XP**
➤ Sis. Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	5
CONTROLLI	7
LEVEL DESIGN	6

7

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

PC CALCIO 2007

L'abito non fa il monaco, e nemmeno l'allenatore!

PC Calcio 2007 viene venduto interamente tradotto in italiano.

La visuale della partita contempla un fantasioso sistema a icone.

L'incarnazione *2007* di *PC Calcio* è lontana dall'essere un buon titolo manageriale.

L'inizio non è male. Dopo aver inserito i dati del proprio profilo, occorre distribuire le proprie qualità tra competenza, diplomazia e carattere. Il bello è che questi valori possono essere aumentati rispondendo a una serie di domande di cultura calcistica. A questo punto, si deve scegliere se giocare come manager, allenando una squadra tra le 23 leghe disponibili, oppure come promanager, passando da un team all'altro secondo i risultati.

L'interfaccia è abbastanza curata. Purtroppo, però, non è particolarmente ispirata, dato che non è sempre facile capire come ci si debba comportare (nemmeno attraverso l'ausilio del manuale). Nonostante l'introduzione di nuovi elementi, quali la gestione economica del club, tutto sembra poco chiaro. Le cose non migliorano nel corso della partita. La versione in 3D è lunghissima (da 10 a 15 minuti) e le statistiche in tempo reale sono state sostituite da

La gestione economica prevede anche le trattative con gli sponsor.

un sistema di comunicazioni a icone interessante, ma alla lunga poco efficace. Formazioni base un po' sballate e una certa superficialità complessiva rendono *PC Calcio 2007* un gioco apprezzabile per chi vuole divertirsi senza troppo impegno, ma assolutamente inadeguato per i cultori del genere.

Alessandro Galli GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **DeAgostini Multimedia** ■ Sviluppatore **Gaelco** ■ Distributore **Leader**
■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **3+**
■ Internet **www.pccalcio2007.it**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 1,7 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD, Win XP**
➤ Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
➤ Multiplayer **Internet (32 giocatori)**

GRAFICA	5
SONORO	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	7
I.A.	5
LICENZE	5

5

GENERE: FPS

PATRIOTS: A NATION UNDER FIRE

La guerra fatta in casa... in tutti i sensi!

■ *Patriots* viene venduto con scatola, manuale e testi a video tradotti in italiano.

I terroristi sono giunti sul suolo statunitense e sono riusciti a decimare le difese della superpotenza d'oltre oceano. Le sole speranze di riscossa sono riposte nella Guardia Nazionale, tra i cui uomini c'è proprio il protagonista del "nuovo" FPS di 4D Rulers.

Le virgolette, che certamente avrete notato, sottolineano che "nuovo" *Patriots*, in verità, non è. Anzi, si tratta di un prodotto basato su un motore grafico dimenticato per anni in chissà quale scantinato e riesumato per mettere in movimento un prodotto economico.

Impossibile, nel caso di *Patriots*, parlare dell'Intelligenza Artificiale dei nemici, che sono semplicemente dei gonzi semoventi posizionati sempre negli stessi punti a ogni partita, né tanto meno affrontare un discorso sullo sviluppo narrativo. Il gioco inizia senza raccontare visivamente nulla di ciò che sta accadendo e continua nello stesso modo, in un susseguirsi di livelli dalla piattezza disumana. La scelta di armi è discreta, ma la resa di ciascuna è quanto meno discutibile in termini di realismo, sia grafico, sia pratico. Di buono rimane solo l'esiguità dei requisiti hardware.

■ L'unica concessione al realismo grafico è il sangue spruzzato sulle pareti dalle raffiche di piombo.

Primoz Skulj

info ■ Casa **SilverLine** ■ Sviluppatore **4D Rulers** ■ Distributore **Atari**
■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+**
■ Internet www.silverlinesoftware.com

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **CPU 850 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD**
➤ Sistema Consigliato **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
➤ Multiplayer **No**

Voce	Voto
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	5
ARMI	4
DESIGN DELLE MAPPE	4

4

GENERE: AZIONE

LA GANG DEL BOSCO

Dal cinema al PC senza perdere un briciolo di qualità.

■ I minigiochi rappresentano una piacevole variazione sul tema principale del gioco: la ricerca di cibo.

IL gioco ufficiale dell'omonimo film d'animazione di DreamWorks rappresenta una piacevole eccezione nel panorama delle produzioni videoludiche tratte da pellicole di successo. *La Gang del Bosco* è un titolo d'azione dedicato a un pubblico di giovanissimi, ma anche un prodotto caratterizzato da una giocabilità eccellente, incartata in una confezione curata nei dettagli.

La vicenda prende spunto dalle fasi conclusive del film e si sviluppa in una serie di livelli ambientati tra le abitazioni, i giardini e le strade del quartiere residenziale visto nella pellicola. Qui, il procione RJ, la tartaruga Verne, la puzzola Stella e Hammy lo scoiattolo si esibiscono in una serie di gradevoli combattimenti e di esplorazioni meticolose alla ricerca di cibo. Il loro tragitto è disseminato di trappole micidiali a base di fotocellule e gabbie, oltre che da tutta una serie di nemici animaleschi. Per giocare alla grande è sufficiente collegare al PC un comune gamepad, che viene riconosciuto automaticamente senza bisogno di complicate configurazioni. Ottima, infine, risulta la curva di apprendimento, che partendo da un livello basilare si innalza gradualmente per proporre un'escursione di difficoltà coinvolgente, ma mai eccessiva.

■ Quando si gioca da soli è possibile cambiare personaggio con la pressione di un tasto. *La Gang del Bosco* è tutto in italiano.

Primoz Skulj

info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Beenox** ■ Distributore **Activision IT**
■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+**
■ Internet www.overthehedgegame.com

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD, Win 2000, XP**
➤ Sistema Consigliato **CPU 1,7 GHz, 512 M8 RAM, 5cheda 3D 64 MB**
➤ Multiplayer **2 giocatori stesso PC**

Voce	Voto
GRAFICA	6
SONORO	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
CONTROLLI	7
LEVEL DESIGN	7

7

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Epic Games ■ **Distributore:** Atari ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 29,99 ■ **Provato su:** Mag 04, 8

UNREAL ANTHOLOGY

IL successo degli FPS è legato indissolubilmente a Id Software. Questa storica casa pose le basi del genere con *Wolfenstein 3D*, lo rese popolare con *Doom* e lo perfezionò con *Quake*. Parte del merito di tale dominio totale era da ascriversi ai motori grafici del geniale John Carmack, sempre avanti di una mossa rispetto alla concorrenza.

Non c'era gara, insomma, finché non arrivò *Unreal*. Era un gioco così bello e innovativo da mettere in ombra persino *Quake 2*. Segnò la fine di un monopolio e l'inizio di una luminosa carriera per la nuova serie targata Epic Games.

Oggi, a otto anni di distanza dal primo capitolo, arriva sugli scaffali un'antologia che raccoglie tutte le perle legate al nome di *Unreal*:

■ La raccolta è già longeva di suo, ma se aggiungiamo i Mod si sforano dei livelli epici. Anche solo con *UT 2004*.

Unreal 1 (con l'espansione *Return to Na Pali*), *Unreal 2*, *Unreal Tournament* (versione *Game of the Year*), e *Unreal Tournament 2004*. I primi due della lista sono delle eccellenti esperienze di gioco in single player, ancora valide nonostante la grafica non sia più al passo con i tempi. Gli altri due, invece, sono delle vere e proprie feste d'azione in multiplayer. Tralasciando il primo *Unreal Tournament*, bello ma interessante più per il suo valore storico che non per la sua attualità, *UT 2004* è una delle vette del divertimento su PC, con una comunità folta e attiva, e con tanti Mod in grado di cambiare faccia al gioco.

Se si aggiunge un CD audio con le migliori musiche della serie, otteniamo un'antologia invitante, tutta da gustare e da conservare con orgoglio nella propria collezione.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Il rapporto tra spesa e ore di divertimento è vantaggioso, e tutti i giochi di questa antologia sono dei pezzi di storia del PC.

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Distributore:** Ubisoft ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Apr 03, 8

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

LE esperienze di gioco accessibili ai possessori di PC sono tante, ma quando si parla di platform, i titoli validi che vengono in mente non sono molti. Anzi, diciamo pure che sono pochi, e che negli ultimi tempi quasi non se n'è visti del tutto. È per questo che trovare *Rayman 3* sugli scaffali a un prezzo così competitivo è un'occasione da non farsi sfuggire.

Si tratta di un'avventura scanzonata, costantemente a cavallo tra azione e umorismo politicamente scorretto. Il tutto si svolge in un mondo 3D, che chiede al giocatore di saltare con tempismo, attaccare i mostriciattoli che gli si parano davanti e fare il maggior numero di punti possibile. Per riuscire in questa impresa, è

■ Lo stile grafico è ancora attuale e bello da vedere.

necessario comprendere il semplice sistema dedicato alle combo, che consente di ottenere moltiplicatori e di sbloccare zone segrete quando si svolge il proprio dovere rapidamente.

Tutto è al posto giusto, con dei livelli strutturati ad arte, una curva di difficoltà dolce, ma mai troppo permissiva, e una grafica che ancora oggi convince. Pur essendo passati tre anni, infatti, lo stile e i colori scelti dagli sviluppatori non sono invecchiati di un giorno, e sono in grado di conquistare nonostante il ridotto numero di poligoni.

Prima di lanciarvi all'acquisto, tenete bene a mente che possedere un buon joypad (possibilmente dotato di due leve analogiche) non è obbligatorio, ma vivamente consigliato per godersi *Roymon 3* al cento per cento.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un piattaforme di prima qualità, che non sente il peso dei suoi tre anni. Lo stile grafico non è invecchiato e la giocabilità non teme confronti.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Titolo	Prezzo
Alexander	€ 12,99
Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 12,99
Cold Fear	€ 12,99
CSI Miami	€ 12,99
CSI Dark Motives	€ 12,99
Dukes of Hazzard	€ 12,99
Far Cry	€ 12,99
Ghost Recon	€ 12,99
Heroes of Might & Magic III Complete	€ 16
King Kong	€ 12,99
La Maledizione della Prima Luna	€ 12,99
Might & Magic IX	€ 12,99
Myst 3: Exile	€ 12,99
Myst 3: Exile Collector's Edition	€ 49,90
Myst IV	€ 12,99
Myst V	€ 12,99
Pacific Fighters	€ 12,99
Playboy Gold	€ 12,99
Prince of Persia Le Sabbie del Tempo	€ 12,99
Prince of Persia Spirito Guerriero	€ 12,99
Racing Simulation 3	€ 12,99
Rainbow Six 3 Gold Edition	€ 30
Rayman 3	€ 12,99
Rayman 10° Anniversario	€ 12,99
Riven	€ 12,99
Silent Hunter III	€ 12,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	€ 12,99
The Elder Scrolls III Morrowind Game of the Year Edition	€ 12,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Oblivion
GMC.Gorman
"Il guaio degli uomini è che essi dimenticano."

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Saluti alle mie fan!"

Neverwinter Nights 2
BANNED.Neon
"Prendo possesso della fortezza?"

DEFCON
GMC.Homer
"Impatto sterilizzante!"

PES 6
GMC.Pettinato
"Gol sbagliato, gol subito!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

Casa: Valve Distributore: Vivendi
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa Activision Distributore Leader
Guida Completa. Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 05 **Demo:** DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa Take 2 Distributore Take 2 IT
Trucchi: Set 06 **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore. Ubisoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista. Richiede un PC potente

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

Casa: Konami Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console

2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VO
Casa EA Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99
Casa Gremlin Distributore Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa Gathering Distributore. Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02
Casa: EA Distributore. Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8
Casa: Atari Distributore. Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa Codemasters Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa. THQ Distributore. Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa JoWooD Distributore Koch Media
Trucchi. Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un interfaccia estremamente funzionale

4) AGE OF EMPIRES III
Casa. Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi. Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa Eidos Distributore. Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO
Casa. Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2
Casa Paradox Ent Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Demo: DVD Giu 06 **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa. Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
■ **Trucchi.** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa. Sega Distributore. Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell antica Roma

AVVENTURE

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO
Casa. Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa. THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione** Gen 04 ■ **Demo** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d azione" danno, finalmente, profondità a un avventura coinvolgente.

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa. Rockstar Games Distributore. Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati Se solo fossero un po più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 Gen 03 ■ **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL. DOUBLE AGENT Dic 06
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo** DVD Nat 06
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Guide:** Set 04 ■ **Demo** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

2) GUILD WARS Lug 05
Casa NCSoft Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo** Nessuno
L esperimento di Lord British ha avuto successo un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa. Sony Online Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa.Mythic Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità.

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa LucasArts Distributore Activision
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa. Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa JoWooD Distributore. Koch Media
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE. BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
■ **Sol** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L A, in un titolo di grande atmosfera Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005 La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

2) NHL 06 Ott 05
Casa EA Sports Distributore DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa EA Sports Distributore DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa Aspyr Distributore Blue Label
■ **Trucchi.** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa Aspyr Distributore Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO
Casa EA Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 6.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Patch:** Lug 05 ■ **Gioco completo:** Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C T O
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO
Casa Majesco Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 6 Apr 00 VOTO
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) DEFCON Dic 06 VOTO 8
Casa Valve Distributore Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **OZYMANDIAS**
Migliore trama
1. Planescape: Torment
2. Baldur's Gate
3. Starcraft
4. Half-Life
5. Knights of the Old Republic

■ **ANDRYLUCA**
I più lunghi
1. TES IV: Oblivion
2. La serie IL-2 Sturmovik
3. La serie Command & Conquer
4. TES III: Morrowind
5. Starcraft

■ **DIF**
RTS
1. Medieval II: Total War
2. Warcraft III
3. Company of Heroes
4. SpellForce 2
5. Warhammer 40.000: Dawn of War

■ **LEANDERFELIX**
Divertimento puro!
1. LEGO Star Wars II
2. Worms 4: Mayhem
3. GTA: Vice City
4. The Hobbit
5. Sacred

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

Evento

CPL WORLD SEASON A VERONA

Dopo i WCG anche il CPL sbarca in Italia!

Ognuno doveva portarsi da casa il proprio PC.

DOPO lo SmauGaming dell'anno scorso, tappa italiana del CPL World Tour 2005, la storica firma americana specializzata nell'organizzare tornei per netgamer (la sigla sta per Cyberathlete Professional League) è tornata nella penisola italica per una delle tappe del CPL World Tour 2006.

Quest'ultima competizione, partita un po' in sordina, sta riscuotendo un buon successo nel mondo, anche se in Italia le cose non sono andate come previsto. Il partner italiano scelto per l'allestimento e la gestione dell'evento è lo stesso di un anno fa: l'A.S. Play.it. Purtroppo, a tre giorni dall'inaugurazione della fiera, gli stessi organizzatori hanno annunciato che la manifestazione sarebbe stata a rischio, causa la mancanza di PC per gestire il torneo. Dopo questa "incredibile" comunicazione, la comunità internazionale dei netgamer si è scatenata: molti clan blasonati (come i famosissimi tedeschi SK) hanno disdetto la loro partecipazione, mentre il sito ufficiale di CPL aveva addirittura, in tempi brevissimi, eliminato dal proprio sito la tappa italiana.

Questi problemi dell'ultimo minuto hanno minato la buona riuscita dell'evento che, grazie anche al supporto di tantissimi affezionati che hanno cercato di dare una mano agli organizzatori, si è invece tenuto regolarmente. Lo spettacolo del netgaming a Verona, quindi, è andato in scena anche se ridimensionato rispetto alle aspettative iniziali, vista la mancanza concreta di materiale. Eppure, la PlayExpo ha riscosso un buon successo: complice la concomitanza con la fiera Elettroexpo, molti curiosi hanno osservato le partite di *CounterStrike 1.6*, *Quake 3* e *Call of Duty 2* che hanno animato la manifestazione.

I primi due titoli, pienamente supportati dall'organizzazione americana del CPL, hanno avuto un montepremi davvero alto (ben 50.000 dollari!) e una ricca schiera di partecipanti. Il torneo dedicato allo sparatutto ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, invece, si è risolto in una sfida con i cugini transalpini. I nostri Cubesports, in *CounterStrike*, hanno mollato davvero all'ultimo, contro il

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

DOMANDE?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Clanbase in Italia

Altre occasioni per giocare online.

Dopo lo sbarco di ESL, dei WCG e di CPL, anche il famosissimo Clanbase ha deciso, in collaborazione con DCA (la società dietro il famoso clan Cubesports), di aprire la sua "filiale" italiana tradotta nella lingua di Dante. Le iniziative di questo nuovo portale saranno del tutto simili (le potremmo definire in concorrenza) a quelle di ESL. Clanbase è un servizio completamente gratuito per organizzare partite online e trovare avversari da sfidare in ladder, campionati e Nations Cup, le famose coppe nazionali, cui partecipano le rappresentative di ogni nazione. Questa nuova notizia fa ben sperare per il futuro dell'E-Sport nazionale, visto che il supporto per l'Italia viene in un periodo florido di attività.

www.clanbase.com

Peccato per l'assenza di qualsiasi attività collaterale. La manifestazione è sembrata un po' spoglia.

clan francese dei GG arrivato poi terzo (si sono consolati con 4.000 dollari): si sono arresi dopo due "overtime" (i supplementari) e hanno chiuso in settima posizione. A vincere è stato un altro clan transalpino, gli aAa, che si sono portati a casa ben 10.000 dollari superando in una combattutissima finale i tedeschi A-Losers.

In *Quake 3*, i sogni dei partecipanti italiani si sono infranti contro i razzi degli agguerritissimi cyber atleti venuti dagli altri stati; il nostro miglior piazzamento è stato ottenuto da Booms, uscito ai quarti di finale. 6.000 dollari sono piovuti, invece, nelle tasche di Fojii, svedese in gamba nella specialità *Quake 4* e classificatosi primo; dietro di lui un tedesco e un cinese (killer e jibo rispettivamente). In *Call of Duty 2* si sono sfidati otto clan tra il sibilare delle pallottole sparate dai fucili Garand: i modesti premi in hardware erano solo un pretesto per affrontarsi dal vivo, dato che esistono pochissime competizioni per questo spettacolare titolo. La community della serie *Call of Duty*, invece, è una delle più grandi d'Italia e questo titolo meriterebbe più attenzione da parte dei vari organizzatori di LAN nel Bel Paese. A vincere sono stati i soliti 2eC, dominatori incontrastati della scena sin dall'uscita del titolo nei negozi, davanti ai A.S. On3 e agli Insane. Il loro segreto? Giocare sempre insieme da anni: l'affiatamento e la coesione di squadra di un gruppo di amici hanno reso inarrestabile questo clan.

In fondo, il netgaming è anche e soprattutto questo: divertirsi con i propri compagni di squadra. A ogni torneo, questo è il miglior premio che si possa vincere. GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento
www.thecpl.com

Sfida

"SERIE A": PRONOSTICI PER LE FINALI

George, il capitano dei 2eC: il suo clan si avvia verso la vittoria numero due in "Serie A".

A qualche giorno dall'annuncio storico della Electronic Sports League (ESL) di aver raggiunto 600.000 utenti attivi in tutta Europa, GMC è pronta a fare qualche pronostico sui possibili finalisti della Serie A italiana. La Pro Series di ESL (questo è il nome reale) è un campionato che consente ai primi quattro classificati, siano essi clan nelle discipline a squadre o giocatori singoli in quelle individuali, di disputare i playoff in LAN. A Bolzano, infatti, dal 12 al 14 di gennaio si terrà l'evento che incoronerà i campioni d'Italia per la terza stagione. I tornei sono ancora in corso, ma noi siamo pronti ad azzardare una previsione per le tre discipline supportate: *CounterStrike: Source*, *Pro Evolution Soccer 6* e *Call of Duty 2*. Nello sparatutto tattico targato Valve vedremo Cubesports e Sons of Law alle finali: per gli altri due posti prevediamo una lotta serratissima tra Team Impact, Inferno eSports e nXo. Questi ultimi sembrano destinati a guardare l'evento da casa in streaming, ma ancora non è detta l'ultima parola. Nella simulazione calcistica di Konami, i mattatori sono SoL.Baha e SoL.Milanista, che ormai hanno staccato il gruppo degli inseguitori di parecchie lunghezze. Ad accaparrarsi gli ultimi due posti utili potrebbero essere Like_no1, Vanquish, Inter87 e Salvo88Champion, con i primi due favoriti dal calendario. Il nostro ultimo pronostico è per *Call of Duty 2*, che vede in testa alla classifica i 2eC, senza neanche una sconfitta (hanno già la vittoria in tasca). Gli altri tre team che vedremo ai playoff, probabilmente, saranno gli Insane, A.S. On3 e 2Kill. Difficile, comunque, che qualcuno possa battere i primi della classe anche nelle fasi finali: la differenza è abbastanza marcata. Appuntamento, quindi, alle finali della "Serie A" del netgaming.

sito di riferimento
www.esl.eu/it/pro-series

Mod per Half-Life 2

IRIS

Solo un prototipo dimostrativo, ma davvero originale!

- **Sviluppatore:** Team1 Production
- **Genere:** Avventura
- **Dimensioni:** 250 MB
- **Internet:** http://tomsweb.dk/Projekter/irisenglish/tabid/62/Default.aspx

I viaggi nel tempo vi hanno sempre affascinato? Bene, allora *Iris* è il Mod che fa per voi. Si tratta, infatti, di un'avventura basata sul motore grafico di *Half-Life 2* che vi mette nei panni di Iris, l'eroina del gioco dotata dell'interessante capacità di balzare avanti e indietro nel tempo tra il suo presente di donna matura (l'anno 2024, nel gioco) e il suo passato di bimba con le treccine (paradossalmente proprio il "nostro" 2006).

Un'idea piuttosto originale, anche se già sfruttata in altre forme in titoli come *Prince of Persia: Spirito Guerriero*, e realizzata in modo ingegnoso e coerente.

Sanguinosi delitti e misteri inquietanti vi aspettano in *Iris*.

INSTALLAZIONE

1 Scaricate ed eseguite il file autoinstallante **Setup.exe** dal sito **http://tomsweb.dk/Projekter/irisenglish/tabid/62/Default.aspx.**

2 Lanciate Steam e avviate *Iris* dal menu **I miei giochi.**

3 Gustatevi i viaggi nel tempo e le affascinanti ambientazioni di *Iris*.

Come si capisce fin dalla pregevole introduzione in stile cartone animato, l'avventura è ambientata in una replica videoludica di Chinatown, per quanto stilizzata graficamente e limitata a pochi vicoli e strade. In *Iris* sono però significative le ambientazioni temporali: un 2024 dall'atmosfera cupa e piovosa alla "Blade Runner", offuscato da inquietanti scontri armati e fumi volumetrici che invadono le strade, e, dall'altra parte, un 2006 illuminato da un sole splendente, accompagnato dal canto degli uccellini e popolato di gente felice. Un evidente contrasto grafico e d'atmosfera, che si riflette pesantemente sul gameplay, obbligando Iris a saltabeccare tra presente e passato per risolvere puzzle ed enigmi e far luce su un mistero particolarmente fitto. A tale scopo, la protagonista può contare su tutte le azioni tradizionalmente disponibili in un'avventura grafica, come la raccolta, l'utilizzo e l'assemblaggio di oggetti, e la comunicazione/interazione con i personaggi non giocanti.

Sviluppato in qualità di semplice prototipo dimostrativo da un gruppo di studenti danesi nell'ambito di un progetto della National Academy of Digital, Interactive Entertainment volto a dimostrare l'importanza di un valido concept di gioco nella caratterizzazione di un videogame, *Iris* è un Mod molto originale, qualità sempre più apprezzabile di questi tempi.

GIOCHI COMPUTER

Pittori di strada, alberi in fiore, sole splendente: il 2006 è un bellissimo sogno!

Finestre sprangate, soldati armati, pioggia scrosciante: il 2024 è un vero incubo!

Mod per Half-Life 2

EXITE MOD

Un portale dimensionale affacciato su Portal.

- **Sviluppatore:** Strider Mod Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 19 MB
- **Internet:** http //exitemod com/

NEL DVD

IL concetto di portale dimensionale è vecchio almeno come la fantascienza, se non, in un certo senso, addirittura quanto la filosofia.

In ambito videoludico, però, la prima "concretizzazione" davvero convincente di tale concetto si è vista e sperimentata in *Prey*, l'innovativo sparatutto in prima persona prodotto da 3D Realms. Varchi multi-spaziali che mettono in comunicazione biunivoca due punti di un dato livello, attraversabili sia dai personaggi del gioco sia dai proiettili da loro sparati: un ulteriore grado di libertà nell'interpretazione tattica della mappa, anche e soprattutto in multiplayer. Le porte dimensionali di *Prey*, però, sono fisse e immutabili, saldamente ancorate alla propria posizione spaziale dal volere dei level designer.

"Ma non sarebbe ancora più divertente mettere direttamente nelle mani del giocatore il potere di aprire, chiudere e posizionare tali portali?", si è chiesto qualcuno. Beh, quando quel qualcuno si chiama Valve, uno sviluppatore che con la fisica ci campa grazie al celebrato Source Engine, un'idea già interessante di suo diventa addirittura geniale. E come tale viene implementata, visto che *Portal* sarà l'innovativo puzzle game che accompagnerà l'uscita di *Half-Life 2: Episode Two*.

In tutto questo cosa c'entra *Exite Mod*? C'entra eccome, trattandosi di un Mod che prova ad adattare l'idea dei suddetti "portali dimensionali auto-gestiti" anche al contesto di un FPS multigiocatore. Il Mod è già disponibile in una traballante versione alpha pubblicata in tutta fretta, che consente al giocatore di aprire due portali comunicanti su una superficie qualsiasi delle arene di gioco grazie alla cosiddetta Portal Gun, molto simile alla Gravity Gun nel modello grafico, oltre che nel nome.

Un'esperienza sicuramente divertente e straniante, ma che rischia di rivelarsi troppo confusionaria e complicata da gestire – sia col mouse, sia con le meningi – nell'ambito di furiosi deathmatch multiplayer.

Insomma, a furia di giocare con le dimensioni, si rischia di cadere in un turbinoso vortice spazio-temporale, e di farsi venire solo un gran mal di testa! GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. **Exite_alpha.zip** nella cartella SourceMods (percorso tipico **C:\Programmi\Steam\steamapps\SourceMods**).
2. Aprite Steam e lanciate il Mod dal menu **I Miei Giochi**.
3. Preparatevi alla vertiginosa esperienza offerta dai portali di *Exite*.

Plagio dimensionale o multiplayer ingestibile? Forse tutti e due. *Exite Mod* porta i portali alle estreme conseguenze.

Attraverso i portali dimensionali non passano solo i giocatori, ma anche gli oggetti, proiettili compresi.

Un nemico impossibile da raggiungere? Forse perché si tratta solo di voi stessi...

Mod per Neverwinter Nights

DARKNESS OVER DAGGERFORD

Un Mod di qualità "premium", ma senza premio.

- **Sviluppatore:** Ossian Studios
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Dimensioni:** 214 MB
- **Internet:** http://nwvault.ign.com

NON avete ancora fatto vostro il nuovissimo *Neverwinter Nights 2*, ma il vecchio *Neverwinter Nights* vi ha stufato? Avete voglia di vivere altre fantastiche avventure nel regno di *NWN*, ma avete già giocato a tutti i Mod distribuiti per il primo episodio?

Ecco la soluzione al vostro dilemma esistenziale: *Darkness Over Daggerford*. Una soluzione professionale, ma economica, anzi gratuita! Si tratta, infatti, di un Mod realizzato da Ossian Studios (sviluppatore indipendente in cui sono confluiti molti ex-dipendenti BioWare, compreso il produttore di *Baldur's Gate 2*, Alan Miranda), che doveva far parte del listino a pagamento *Neverwinter Nights Premium*, se non fosse che quest'ultimo è stato brutalmente terminato da parte di BioWare stessa.

Una bella fregatura per gli sviluppatori, che per fortuna hanno deciso di pubblicare lo stesso il loro lavoro, a vantaggio di tutti noi che potremo godercelo senza sborsare nemmeno un soldo. Un lavoro di proporzioni titaniche, visto che offre qualcosa come 20 ore di avventure, esplorazioni e combattimenti aggiuntivi oltre a 200.000 parole di dialoghi extra (in inglese), ponendosi tranquillamente sullo stesso piano qualitativo e quantitativo delle espansioni ufficiali.

INSTALLAZIONE

1. Assicurarsi di aver installato *Neverwinter Nights* aggiornato alla versione 1.68 insieme alle due espansioni, *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo*.
2. Estraete l'archivio NWN-DarknessOverDaggerford_Installer_v1.2.rar su disco fisso, quindi lanciate il file autoinstallante NWN-DarknessOverDaggerford_Installer_v1.2.exe (e pazientate, il processo potrebbe impiegare qualche minuto).

Il Mod trasuda professionalità da tutti i pori, compresi quelli grafici.

Se non assegniamo cinque stelle a un Mod fatto da professionisti e distribuito gratuitamente, chi se le merita?

Mod per Silent Hunter III

THE GREY WOLVES

Lupi con il periscopio, capaci di nuotare sott'acqua.

- **Sviluppatore:** Van
- **Genere:** Simulatore navale
- **Dimensioni:** 683 MB
- **Internet:** www.users.on.net/~jscones/TGW/

IL caso di *Silent Hunter III* è piuttosto particolare nell'ambito videoludico. Un gioco tanto particolare e, se vogliamo, settoriale come un simulatore di sottomarino che raccoglie intorno a sé un numero di giocatori e, soprattutto, di modder da far spavento.

Così come fa letteralmente spavento la quantità di Mod usciti in questi anni per il capolavoro di Ubisoft. Ben venga, dunque, l'onnicomprensiva raccolta *The Grey Wolves*, che riunisce in qualcosa come 650 MB abbondanti una marea di Mod per arricchire di vitale plancton videoludico quell'oceano di giocabilità tattica offerto da *Silent Hunter III*. Modelli navali inediti, texture rivedute e corrette, campagne originali, mappe geografiche rivisitate, nuovi porti, filmati storici aggiuntivi, interfaccia grafica aggiornata, musica "in gioco" rimossa per godersi gli effetti ambientali sin da quando si mollano gli ormeggi, interni degli U-boat completamente ritoccati sulla base di materiale fotografico reale, e molto altro.
Non perdete altro tempo e provate a esplorare il mare delle novità apportate da *The Grey Wolves* da soli, proprio come dei vecchi e navigati lupi di mare!

INSTALLAZIONE

1. Assicuratevi di aver installata una versione non modificata di *Silent Hunter III*, patchata alla versione 1.4b.
2. Estraete l'archivio greywolves.zip su disco fisso, quindi lanciate il file autoinstallante TGW11a.exe.

I Mod comprendono una flotta intera di nuove navi e skin inedite.

Una raccolta oceanica di Mod per *Silent Hunter III*, per un mare di esplorazioni, combattimenti e divertimento sottomarino.

Freeware

WITHIN A DEEP FOREST

Dieci palle contro tutti!

- **Sviluppatore:** Niffias
- **Genere:** Puzzle
- **Dimensioni:** 750 KB
- **Internet:** http://withinadeepforest.ni2.se

Sappiamo quello che state pensando. Probabilmente crederete di trovarvi di fronte al solito giochino freeware buono per cinque minuti a dir tanto.

Invece, questo puzzle/platform game è tanto semplice nel design e nel concept di gioco quanto in grado d'incollarvi allo schermo per ore intere grazie a una piccola, ma fondamentale, variante alla classica idea della "palla rimbalzante". In *Within a Deep Forest*, infatti, di palle rimbalzanti da controllare ce ne sono una decina, ognuna con le proprie peculiarità fisiche e cinetiche, in grado di raggiungere posti sempre più inaccessibili, superare ostacoli sempre più alti e confrontarsi con nemici sempre più temibili.

Sta al giocatore scegliere quale sfera utilizzare in ogni situazione: un pizzico di tatticismo che completa in modo ottimale l'indispensabile abilità manuale nel controllare i suoi aritmici rimbalzi!

INSTALLAZIONE

1. Il divertimento offerto da *Within a Deep Forest* è molto semplice: una volta scaricato il programma dal link indicato nello spazio qui a sinistra, installatelo e lanciatelo semplicemente dal menu Start di Windows.

Non guardate la grafica, concentratevi piuttosto sui rimbalzi!

Difficile vedere una foresta bidimensionale tanto "profonda" in termini di longevità.

VERDETTO

Una decina di palle pazze che "strumpallazzano" in modo sempre diverso e appassionante.

Mod per Half-Life 2

FALLING WATER

Una cascata di stile.

- **Sviluppatore:** Kaspero
- **Genere:** Modello architettonico
- **Dimensioni:** 12 MB
- **Internet:** http://snipurl.com/wpl2

PER una volta, non parliamo della classica mappa da frag selvaggio, quanto piuttosto della seriosa ricostruzione architettonica di una famosa dimora in Pennsylvania, soprannominata "Falling Water" ("La casa sulla cascata") dal suo geniale creatore Frank Lloyd Wright.

Come è facile evincere esplorando gli esterni e gli interni dell'originalissima magione realizzata su più piani sfasati (proprio per seguire le pendici rocciose come una cascata d'acqua), il celebre architetto statunitense è il principale rappresentante della cosiddetta architettura organica, capace cioè di fondersi in armonia con l'ambiente naturale. Il numero e la complessità delle forme architettoniche e naturali che compongono la mappa mettono a dura prova l'elasticità degli algoritmi grafici di Source, il motore di *Half-Life 2*, quindi l'esplorazione può risultare talvolta non proprio fluidissima.

Non essendo una mappa FPS, comunque, in *Falling Water* l'importante è contemplare con calma e pazienza, non fraggare in fretta e furia.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Installate la mappa fallingwater.bsp nel percorso **C:\Programmi\Steam\steamapps*account utente*\half-life 2\hl2_italian\maps.**
2. Lanciate *Half-Life 2* da Steam (I Miei Giochi); aprite la console e digitate **map fallingwater**.

Rigorose geometrie architettoniche immerse in bucolici scenari naturali: geniale, proprio come Frank Lloyd Wright.

VERDETTO

Inusuale quanto apprezzabile mappa, perché anche i videogiochi possono essere educativi!

Mod per Half-Life 2

FORTRESS FOREVER

La fortezza sta per essere ristrutturata.

La classe Pyro si rivela un'ottima unità difensiva, grazie al poderoso lanciafiamme con cui "sconsigliare" al nemico la cattura della bandiera.

- **Sviluppatore:** Fortress Forever Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.fortress-forever.com

I livelli di gioco saranno subito familiari per chi ha giocato al *Team Fortress* originale.

IL *Team Fortress* originale, quello per il primo *Half-Life*, era davvero forte, tanto che qualcuno ha pensato di ammodernarlo sfruttando la potenza del Source Engine di *Half-Life 2*. No, non stiamo parlando di Valve, che sta realizzando il seguito ufficiale *Team Fortress 2*, ma dell'intraprendente gruppo di appassionati responsabile dell'ambizioso Mod *Fortress Forever*.

Tutte le mappe originali saranno riproposte nel rinnovato splendore fisico/grafico supportato dal nuovo motore di gioco, così come tutte le modalità classiche, dal Capture the Flag all'Escort the VIP. Le arene di gioco saranno, però, anche re-interpretate alla luce delle nuove potenzialità tattiche e visive offerte, guarnite con un background ambientale più ricco e soddisfacente. Ecco, quindi, che la mappa Dustbowl rappresenta ora una cittadina del Far West abbandonata dopo la fine della Corsa all'Oro, uno scenario estremamente evocativo per un bel Cattura la Bandiera con le sue fonderie in rovina e i suoi saloon ormai deserti. Hunted, d'altro canto, grazie al suo equilibrato mix di fabbriche e spazi aperti, è l'arena perfetta per un po' di sano Territory Control.

Le classi dei personaggi rimarranno assolutamente fedeli all'originale, per non rischiare di sbilanciare l'ottimo equilibrio tattico raggiunto. Ecco quelle disponibili: Soldier, un soldato standard munito di shotgun e lanciarazzi; Pyro, un "piromane" dotato di lanciafiamme e di razzi incendiari; Sniper, un cecchino con il fido fucile di precisione; HWGuy, un assaltatore armato di una mitragliatrice a canne rotanti; Medic, un dottore capace di guarire gli amici e avvelenare i nemici; Engineer, un ingegnere equipaggiato con utilissimi gadget; Scout, un esploratore in grado d'individuare qualsiasi obiettivo; Spy, una spia che può travestirsi o fingersi morta; infine, Demo-man, un demolitore esperto in esplosivi.

Da quanto detto, *Fortress Forever* sembra avere tutte le carte in regola per replicare non solo le esaltanti meccaniche di gioco del *Team Fortress* originale, ma anche il suo successo sui server di mezzo mondo. Valve e *Team Fortress 2* permettendo, naturalmente.

Mod per Half-Life 2

NIGHTFALL: INITIATION

L'orrore psicologico sbarca nel mondo pesantemente fisico di Half-Life 2.

Per far salire lentamente, ma inesorabilmente, la tensione, le esplorazioni avranno un ritmo più compassato del solito.

Il numero delle sputafuoco trasportabili dal giocatore è ridotto, accentuando l'aspetto survival horror di *Nightfall*. L'unica vera arma su cui contare saranno le proprie gambe.

- **Sviluppatore:** Nigredo Studios
- **Genere:** Sparatutto/Survival horror single player
- **Percentuale di completamento:** 60%
- **Internet:** http://nightfall.nigredostudios.com/

IL terrore più puro e profondo, quello psicologico, va montando attimo dopo attimo, secondo dopo secondo, minuto dopo minuto. O anche episodio dopo episodio, proprio come in *Nightfall*, una serie di Mod di *Half-Life 2* sviluppata da Nigredo Studios che si apre con le cinque ore di survival horror nudo e crudo offerte dal primo capitolo Initiation.

La distribuzione a episodi, che ultimamente pare andare tanto di moda anche in campo videoludico, trova proprio nei Mod il suo campo di applicazione più naturale e giustificabile, visto che spesso i modder non hanno né i capitali, né il tempo per affrontare e completare progetti complessi entro precise e irrevocabili scadenze. La suddivisione del lavoro in capitoli complementari, ma distinti, consentirà, per esempio, a Nigredo Studios di proporre un gameplay originale attraverso *Nightfall: Initiation*, un Mod che aggiunge un pizzico di psycho-horror e una manciata di salti sulla sedia alla ricetta fin troppo meccanicistica del capolavoro Valve.

Più trama e sviluppo del personaggio principale, meno armi e combattimenti gratuiti: il protagonista John Dalton, un coraggioso ribelle afflitto da turbe psicologiche non da poco, dovrà fare i conti più con tensioni emotive costanti e atmosfere inquietanti, che con orde di nemici soverchianti e sparatorie stucchevolmente rutilanti. A fargli compagnia, in un ambiente tanto tetro e inospitale, anche alcuni personaggi non giocanti piuttosto particolari come AS-189, una sexy-assassina dalle curve esplosive inguainate in una tutina Combine da paura. Ecco, ci risiamo: paura! Questa sarà la parola chiave in *Nightfall: Initiation*. Paura di ritrovarsi a girovagare con poche armi e munizioni (che il giocatore potrà portarsi dietro solo in quantità estremamente limitata) per i claustrofobici corridoi di un manicomio deserto... o quasi.

Una situazione che mette i brividi già solo a descriverla, figuriamoci vivendola in prima persona! Per fortuna, dovremmo avere ancora un po' di tempo per abituarci all'idea e costruirci una bella corazza psicologica con cui affrontare più serenamente l'iniziazione crepuscolare propostaci da *Nightfall: Initiation*, la cui uscita non pare esattamente dietro l'angolo come quella, da infarto assicurato, dei suoi mostri.

GIOCHI COMPUTER

Il Mod promette sottili tensioni psicologiche, ma anche momenti di vero spavento, come quando i granchiacci alieni vi salteranno ferocemente in faccia.

GENERE: FPS

Giocato in multiplayer

DARK MESSIAH – MIGHT AND MAGIC

Ubisoft tenta di replicare il successo di Battlefield, *ma in chiave fantasy.*

GUERRIERI DI CLASSE

Dark Messiah offre cinque "classi" diverse di personaggio per le partite online. Il Guerriero rappresenta il combattente base: robusto e capace di infliggere un'enorme quantità di danni; la sua principale debolezza è che non può colpire i nemici a distanza. L'Arciere può trafiggere gli avversari da lontano, ma è pressoché indifeso nei combattimenti ravvicinati. L'Assassino è specializzato nello sparire nel nulla (con un effetto "invisibilità" simile a quello del Predator dell'omonimo film) e nel colpire a sorpresa con rapidità innaturale. La Sacerdotessa è un personaggio di supporto, il cui principale compito è curare e resuscitare i compagni (evitando il ritardo necessario per il "respawn"); alcune magie le permettono di rallentare i nemici e individuare gli assassini. Infine, il Mago può prodursi in uno show pirotecnico di incantesimi offensivi, anche se la sua capacità di assorbire danni è limitata. Tutte le classi possono "passare di livello" (accumulando punti esperienza in battaglia), acquisendo talenti che le rendono ancora più versatili e potenti.

Gli arcieri, proprio come i cecchini di *Battlefield*, devono posizionarsi nei "punti di passaggio".

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Kuju Entertainment
- **Distributore:** Ubisoft
- **Provato su:** Nov 06 9
- **Multiplayer:** LAN Internet
- **Requisiti:** CPU 3GHz 1GB RAM scheda 3D 512MB
- **Internet:** http://darkmessiahgame it.ubi.com

Gli incantesimi più potenti non solo sono spettacolari, ma possono, realisticamente, creare confusione sul campo di battaglia.

È inutile nasconderlo: coloro tra noi che avevano avuto la fortuna di provare *Dark Messiah – Might and Magic* non vedevano l'ora di testarne la modalità mutiplayer.

La fantastica verosimiglianza del sistema di combattimento e l'ottimo impiego del motore di leggi fisiche per simulare gli effetti delle stesse sull'ambiente (caratteristica che aggiungeva un ulteriore elemento tattico agli scontri) prospettavano battaglie multiplayer simili, nel "feeling", a quel genere di "realismo fantasy" reso popolare da film come la trilogia de "Il Signore degli Anelli". Alla prova dei fatti, la promessa è stata in parte mantenuta, sia pure con alcuni angoli ancora da smussare.

"La modalità Crociata è attualmente la più popolare"

Dark Messiah offre due schieramenti (Stonehelm e Non Morti, anche se la differenza è semplicemente grafica) e altrettante modalità base: una classica in cui occorre controllare il campo di battaglia eliminando i nemici e portando a zero la loro possibilità di "respawn", e una, detta Crociata, in cui i due eserciti avversari partono in un territorio neutrale e, in base a chi vince lo scontro, vengono spostati di uno "step" verso il territorio-base della loro fazione. Per esempio, se le forze di Stonehelm vengono sconfitte dai Non Morti nelle "Terre di Confine" (equidistanti dalle due basi), dovranno affrontare una battaglia nei pressi di Stonehelm stessa e, se cederanno di nuovo, arroccarsi in città per la difesa estrema. Se, invece, dovessero vincere uno scontro, saranno i Non Morti a retrocedere verso la loro base. Uccidendo nemici si fanno punti esperienza, che vengono mantenuti durante tutta la Crociata. Una volta accumulato un numero sufficiente di punti esperienza, il personaggio "passa di livello" e può acquisire nuove abilità, come la possibilità di scagliare frecce più rapidamente per gli arcieri o magie più efficaci per i maghi.

Viene da sé che, all'inizio, la vita per i personaggi di primo livello è grama, soprattutto se ci si unisce a una partita avviata già da tempo, i cui partecipanti sono intorno al quinto o più...

Le idee base, anche se non propriamente innovative, sono dunque intriganti. Purtroppo, ad appannare l'esperienza subentrano alcuni problemi tecnici e scelte di design non molto accurate. I primi includono lag, blocchi durante i caricamenti delle mappe e crash improvvisi; tra le seconde abbiamo riscontrato un bilanciamento tra le classi non proprio perfetto (sebbene i forum siano pieni di dibattiti al riguardo), la difficoltà di coordinare le azioni dei propri compagni e una dimensione delle mappe, a nostro avviso, eccessiva per il numero dei combattenti consentiti – con molti tempi morti e vagare qua e là per raggiungere una zona calda.

Ubisoft promette, comunque, almeno una patch tra pochissimo tempo (il file "Leggimi" mentre andiamo in stampa, è già stato pubblicato). Tenete dunque d'occhio i forum ufficiali, perché è nostra speranza che le potenzialità di *Dark Messiah* in multiplayer possano un giorno risplendere come meritano.

Affrontarsi in scontri fantasy con modalità simili a *Battlefield* è stimolante, ma alcuni bug e scelte di design, impediscono a *Dark Messiah* di esprimersi al massimo.

Crea una nuova mappa per

NEVERWINTER NIGHTS 2

Come creare una nuova area di gioco grazie al Set Strumenti di NWN 2.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1-2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Neverwinter Nights 2*.
- Il *Set Strumenti* (versione 1.0.788.0) installato insieme al gioco.

RISORSE

- Documentazione del Set Strumenti (in inglese): file **nwn2toolsethelp.html** nella directory **Documentation**, accessibile anche dall'interno dell'editor cliccando su **Aiuto**
- Forum dello sviluppatore (in inglese): **http://nwn2forums.bioware.com/forums/viewforum.html?forum=100**
- Tutorial sull'editor (in inglese): **http://nwvault.ign.com/View.php?view=nwn2tutorials.list&show_days_back=10**
- La mappa compilata da GMC: **All'interno del CD 1 o del DVD demo (vd. Rubrica Esplora e Gioca, sezione Add On)**

PREPARAZIONE

1 L'editor di *Neverwinter Nights 2* è una versione riveduta, corretta e potenziata di quello utilizzato nel primo episodio, quindi per qualcuno di voi potrebbe risultare familiare. Una volta lanciato l'editor, la sua interfaccia grafica vi apparirà come in figura, composta cioè da vari menu, barre e finestre, tutte ridimensionabili e riposizionabili, che ora passiamo prontamente a illustrarvi.

MENU E FINESTRE

2 **1) Barra Menu** per la gestione e la visualizzazione dei moduli utente; **2) Barra Strumenti** per l'attivazione delle funzioni dell'editor; **3) Elenco Aree/Conversazioni/Script**; **4) Contenuti dell'Area** selezionata; **5) Finestra principale** (3D) per modificare l'area; **6) Verifica** ed elenco errori di editing; **7) Proprietà** dell'oggetto selezionato; **8) Progetti** (edifici, alberi, personaggi, creature) inseribili nell'area.

CREAZIONE DELL'AREA

3 Per creare una nuova area di gioco, cliccate su **File** nella Barra Menu, quindi selezionate **Nuovo** e **Area** nei menu a tendina che si aprono. Date un nome alla vostra area inserendolo nel campo **Tag area**, quindi selezionatene il **Tipo**, **Esterna (terreno)** per creare una mappa all'aria aperta. Nel passaggio successivo, definite la **dimensione** della vostra nuova area (**Piccola** va benissimo, per iniziare).

NAVIGAZIONE DELLA MAPPA

4 Nella finestra tridimensionale si è materializzata la vostra area di gioco. Per navigarvi in modo semplice e intuitivo bastano pochi comandi: **Ctrl+Maiusc+tasto sinistro del mouse** per spostarsi verticalmente, **Ctrl+tasto sinistro del mouse** per spostarsi sul piano di gioco, **rotellina del mouse premuta** per ruotare intorno a esso e **rotellina del mouse avanti e indietro** per zoomare vicino e lontano.

INTERAZIONI CON GLI OGGETTI

5 Il **simbolo rosso** nel mezzo della finestra 3D è l'indispensabile **posizione di partenza del giocatore** nella mappa. Come qualsiasi altro oggetto può essere selezionato col **tasto sinistro del mouse** (e spostato tenendolo premuto), cancellato con **Canc**, ruotato con **Ctrl+frecce direzionali**, sollevato con **Alt+frecce direzionali**, e possono essere visualizzate le azioni/proprietà a esso collegate con il **tasto destro del mouse**.

MORFOLOGIA DELL'AREA

6 Per modificare la struttura e l'aspetto della vostra area di gioco e renderla più interessante, cliccate sulla linguetta **Terreno** nell'angolo inferiore destro dello schermo. Attraverso il menu **Strumenti ambientali** siete in grado di modificare l'altimetria del **Terreno**, l'aspetto delle **Texture** da applicargli, il tipo di **Erba** che lo ricoprirà e gli eventuali specchi d'**Acqua** che ospiterà. Verificate che **Colora Terreno** sia attivato nella **Barra Strumenti**.

ALTIMETRIA DEL TERRENO

7 Nota preliminare: purtroppo, nell'editing del terreno non è prevista l'opzione Annulla, tenetelo presente. Nella finestra **Strumenti ambientali** selezionate il pulsante arancione **Terreno**, definite nei menu sottostanti le caratteristiche del **Pennello** e gli **Strumenti terreno** da utilizzare, quindi provate a innalzare montagne, scavare valli e spianare pianure cliccando col **tasto sinistro del mouse** nella finestra tridimensionale.

APPLICAZIONE DELLE TEXTURE

8 A questo punto applichiamo delle texture diverse per rendere meno monotono il paesaggio. Selezionate il pulsante rosa **Texture**, definite le caratteristiche del **Pennello** e scegliete il tipo di **Texture terreno** da applicare sulla mappa tramite il solito **tasto sinistro del mouse**. Attenzione, però, perché per ciascuna zona è previsto un limite al numero di texture applicabili oltre al quale non si può andare.

APPLICAZIONE DELL'ERBA

9 Alla mappa possono anche essere aggiunti vari tipi di erba con tanto di steli e fiori, non semplici texture. Per farlo, selezionate il pulsante verde **Erba**, definite le caratteristiche del **Pennello** e le varie **Opzioni**, la tipologia d'**Erba** che volete inserire (anche selezionandone più d'una contemporaneamente, l'editor le mischierà per voi!) e infine colorate la vostra mappa col **tasto sinistro del mouse**.

INSERIMENTO DELL'ACQUA

10 Come può crescere tanta lussureggiante verzura senz'acqua? Attivate il tasto blu **Acqua**, definite come al solito le caratteristiche del **Pennello**, quindi i particolari fisici dello specchio d'**Acqua** che volete ricreare, come l'increspatura, la riflessione/rifrazione e la direzione di scorrimento nel caso di fiumi, quindi col **tasto sinistro del mouse**, versate gentilmente nella vostra mappa l'acqua, che si auto-livellerà.

DEFINIZIONE DELL'ORA

11 Per rendersi conto del potenziale evocativo della vostra nuova area, osservando i mille riflessi dell'acqua increspata sotto i raggi del sole e della luna, è possibile definire in modo semplice e immediato l'ora del giorno e della notte. Basta attivare il menu a tendina **Giorno/Notte** nella **Barra Strumenti** e selezionare il momento della giornata desiderato. Attivando l'opzione **Veloce**, lo scorrere del tempo verrà accelerato.

TEST DELLA MAPPA

12 Una volta soddisfatti dei propri sforzi, non resta che salvare l'area con **Salva** nel **menu File**, elaborarla con **Elabora area** e quindi testarla, esplorandola di persona dopo aver cliccato su **Esegui modulo**. Camminare tranquillamente all'interno di un mondo creato con le proprie mani è una sensazione fantastica, anche se un po' troppo solitaria. Il prossimo mese vi spiegheremo come popolarlo, quel mondo!

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Tornano le guerre marziane

Red Faction e il suo seguito non sono riusciti nell'ardua impresa di far breccia nel cuore degli appassionati degli FPS per PC, già assuefatti da titoli del calibro di *Quake 3* e di *Unreal Tournament 2004*. Proprio il titolo di Epic è stato scelto da un gruppo di fan come base per riportare in auge la fazione rossa con un'interessante componente multiplayer, assente nel titolo originale. La "total conversion" comprende quattro modalità di gioco "classiche" più la "Rail Arena", ispirata alla sempreverde serie *Quake*. Nella versione finale è stata implementata la piena compatibilità con i bot per tutte le mappe di gioco, in modo da rendere anche l'esperienza in solitario più gradevole.

- **Gioco Richiesto:** Unreal Tournament 2004
- **Sito di Riferimento:** http://marswars.technominal.com/news.php

Quake e mezzo di fuoco!

Quando un uomo con la pistola incontra un uomo con una Railgun,quello con la pistola è un uomo morto. Fortunatamente, nella "total conversion" del Western Team non esistono Railgun, ma tanti pistoleri pronti a far fuoco e banche da rapinare. Scegliendo la modalità "Duel" il giocatore sarà libero di spostarsi lungo la mappa alla ricerca di avversari da sfidare. Nella modalità "Assault", invece, guardie e ladri si fronteggeranno per il bottino della banca centrale della città.

- **Gioco Richiesto:** Quake 3
- **Sito di Riferimento:** http://forums.westernquake3.net/

Il destino appeso a un filo

La tranquillità delle Isole tropicali di *Far Cry* è minacciata da un nuovo pericolo. Su una jeep sono stati montati tre pericolosissimi contenitori di nitroglicerina, pronti a scoppiare al minimo contatto con l'ambiente circostante. Per sventare la minaccia, il giocatore dovrà attraversare un lungo percorso irto di ostacoli e insidie nascoste, cercando di raggiungere il punto d'estrazione prima che il timer si azzeri.

- **Gioco Richiesto:** Far Cry
- **Sito di Riferimento:** www.drawntobealive.com

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

STAR TREK: GENESIS

Le astronavi della Flotta stellare di "Star Trek" e i loro valorosi equipaggi esplorano il cyberspazio.

TEMPO A DISPOSIZIONE

Leggendo questa pagina, può sorgere il sospetto che sia richiesta una grande quantità di tempo per divertirsi in *Genesis*. In realtà, non è così. Se alcune scelte richiedono una certa costanza, vi sono parecchie opportunità anche per chi non dispone di interi pomeriggi da dedicare al gioco online. È opportuno segnalare, tra l'altro, che il gioco è in lingua italiana, con pochissime eccezioni.

Le ambientazioni sono corredate da suggestive illustrazioni e descrizioni.

SPAZIO, ultima frontiera. **Siamo nel 2380, la guerra contro il Dominio è finita da poco, lasciando la Federazione indebolita, ansimante nella sua eterna lotta per la giustizia.**

In questo difficile scenario, popolato da figure eroiche come Picard, Worf o Spock, i giocatori inizieranno la loro carriera nell'accademia della Flotta Stellare. Aiutati da uno staff preparato e disponibile, inizierà la lenta formazione che li accompagnerà fino alla nomina come ufficiali della Federazione Unita dei Pianeti.

Quasi del tutto privo di un'interfaccia grafica - se non nelle "mappe", che permettono di decidere dove andare - l'unico limite che si incontra in *Star Trek: Genesis* (**www.uss-genesis.com**) è la creatività richiesta per affrontare le situazioni che vengono proposte dai gestori del gioco, immaginando la scena con la mente o grazie ad alcune immagini che vengono fatte talvolta comparire.

Dopo un primo periodo (che va da tre settimane a un paio di mesi), in cui si resta nella relativa sicurezza della Terra, i cadetti saranno mandati su una delle navi ricreate nel gioco, dove affronteranno situazioni più complesse che includono scenari di guerra, incontri diplomatici o esplorazioni scientifiche nella migliore tradizione di "Star Trek".

L'arsenale è aggiornato al periodo fanta-storico preso in considerazione nel gioco: 2380, poco dopo la fine degli eventi narrati in "Deep Space Nine".

Genesis non offre, però, soltanto questo tipo di carriera all'interno della flotta. Chi non volesse farsi carico degli studi previsti dall'Accademia potrà iniziare una carriera civile, che offre divertimento più immediato in ruoli slegati dalla sfera militare, come il Corpo Diplomatico Federale o, più semplicemente, i baristi all'interno di una nave stellare. Strutturato come una sorta di MMORPG, *Star Trek: Genesis* non punta alla creazione di un party per andare alla ricerca di mostri da uccidere. Si focalizza, invece, sull'interpretazione di un ruolo all'interno dell'universo di "Star Trek". Ciò include anche il combattimento, in determinate circostanze, ma il più delle volte si concretizza in uno stile di gioco sereno e cerebrale. Un'esperienza consigliata a chi intende "giocare di ruolo", lontano dai fuochi d'artificio o dal massacro dei nemici.

Per giocare a *Genesis* sono richiesti solo un collegamento a Internet e una veloce registrazione: non è necessario scaricare software aggiuntivo e non sono previste spese da parte degli utenti, se non il normale costo della connessione.

Potenze straniere

Oltre alla possibilità di parteggiare per la Federazione Unita dei Pianeti, *Genesis* dà modo di giocare in qualità di appartenenti all'impero Klingon, Romulano, o all'unione Cardassiana.
Si tratta di esperienze decisamente diverse tra loro. Per esempio, i Klingon attribuiscono grande valore all'onore e alla forza bruta, affrontando con violenza situazioni che la Flotta Stellare avrebbe gestito con maggior tatto. I Romulani, invece, hanno un approccio più subdolo, fatto di sospetti inespressi e trappole. Ciò si concretizza in una maggior difficoltà generale e nel rischio più tangibile di veder morire il proprio personaggio. In determinati casi, viene concesso di interpretare razze o situazioni anomale, per esempio un umano cresciuto tra i Klingon. L'intera struttura di *Genesis* è molto

libera e viene dato spazio alla fantasia personale. L'unico limite è il rispetto per l'ambientazione, che non prevede Elfi, demoni, o magia.

Mondi virtuali

DUELLI E CASTELLI INCANTATI SULLA RETE

Berserk Online e Pentakor danno modo di divertirsi online senza abbonamenti o altre spese se non quelle della connessione a Internet... e sono in italiano!

BERSERK ONLINE

Il gioco di carte collezionabili *Berserk Online* necessita di una registrazione sul sito **www.berserk-online.it**. Sarà possibile scaricare il client gratuitamente, direttamente da questa pagina Web (lo troverete anche sul CD demo e sul DVD di GMC del mese scorso), e lanciare il gioco sul proprio PC, che, ovviamente, avrà bisogno di un collegamento Internet attivo per richiamare il server di gioco principale. La versione a pagamento prevede molte più carte e creature sempre più potenti e particolari.

Il sito principale di *Pentakor* consente di registrarsi e lanciare il gioco direttamente, accedendo alle prime stanze del vostro castello.

I primi scontri in *Berserk Online* si svolgeranno contro il Maestro-tutorial, con le prime carte basilari a disposizione.

COME sanno i lettori di questa rubrica, non tutti i giochi online sono a pagamento o richiedono la sottoscrizione di un salato canone mensile.

Gli sviluppatori italiani di Kalicanthus, per esempio, offrono la possibilità di giocare gratuitamente con i loro ultimi due titoli. Il primo, *Berserk Online* è un gioco di carte collezionabili simile al più famoso "Magic", mentre il secondo, *Pentakor*, è uno strategico e gestionale realizzato con Flash che permette la creazione di castelli personalizzati e di interi eserciti fantasy.

Sul sito Web degli sviluppatori, **www.kalicanthus.it**, è possibile leggere informazioni dettagliate sui prodotti, registrarsi gratuitamente e provare i giochi.

Nel caso di *Berserk Online* sarà necessario scaricare il programma di installazione sull'hard disk (GMC ne ha inserito il client sul CD demo e sul DVD del mese scorso) e quindi lanciarlo, proprio come si fa con un qualsiasi videogame commerciale. *Pentakor*, invece, si gioca direttamente online, senza bisogno di installare alcunché sul proprio PC. L'aspetto interessante e divertente di questi prodotti è l'applicazione, a livello videoludico, del concetto di "shareware": tutti i giocatori possono partecipare alla versione gratuita dei titoli, divertendosi a lungo senza alcun impegno economico. Chi, invece, dovesse lasciarsi conquistare da uno di essi, può decidere di pagare una sottoscrizione, diventando così un abbonato "pagante". Ciò consentirà di aggiornare gli oggetti magici, le carte e i poteri, arrivando a utilizzare strumenti molto più numerosi ed efficaci durante le partite online con gli amici.

In *Berserk Online* si comincerà ad affrontare il "Maestro", cioè un avversario computerizzato che funge da tutorial per familiarizzare con le meccaniche di gioco, con il valore e con le caratteristiche delle diverse carte-mostro a disposizione. Una volta superate con successo un certo numero di partite contro l'insegnante di duelli magici, potrete sfidare qualsiasi altro giocatore presente online attraverso una schermata che mostra tutti i concorrenti collegati, il loro punteggio e altri dettagli.

Pentakor, invece, riprende il concetto di altri giochi online in cui una struttura base (in questo caso il castello) può essere ampliata e migliorata nel corso del tempo con cristalli fatati che producono energia fisica e psichica, la quale verrà a sua volta impiegata per costruire nuove stanze, armi, navi volanti, mostri e interi eserciti.

I giocatori si scontrano tra loro, oppure si alleano in grandi repubbliche e alleanze formando veri e propri "club" di gioco su Internet.

GIOCHI COMPUTER

Pentakor

Per giocare allo strategico *Pentakor*, basterà collegarsi al sito Web www.pentakor.it. Dopo la procedura di registrazione, sarà sufficiente inserire lo username e la password che avrete scelto e comparirà una finestra di gioco che vi consentirà di lanciare il titolo in modalità "finestra" oppure a schermo intero. Un tutorial interno fornirà preziosi consigli su come cominciare e quali strutture costruire. Pagando la sottoscrizione, potrete inserire un "codice PIN" che darà accesso a una versione più ampia e completa del gioco.

Mondi virtuali

INFORMAZIONE SENZA FRONTIERE

Opinioni, analisi degli addetti ai lavori e "dietro le quinte": la Rete offre una miniera di notizie per ampliare la propria conoscenza del divertimento elettronico.

"Videoludica", il sito di Matteo Bittanti; se leggete che i videogiochi mangiano i bambini, prima passate da qui!

CHI vuole approfondire la propria conoscenza delle moderne forme d'intrattenimento troverà in Internet qualità e competenza. La Rete offre molte fonti serie e prestigiose da cui attingere, che vanno al di là di recensioni e notizie.

Buona parte di questi siti è in lingua inglese, sebbene non manchino iniziative anche nel nostro Paese. In questa pagina ne indichiamo alcuni tra i più visitati dalla redazione di GMC, ma ognuno di essi è, a sua volta, il punto di partenza verso una galassia di fonti affidabili e attente alle problematiche reali del settore.

Gamasutra (**www.gamasutra.com**) è una delle pietre miliari: un sito che spazia dagli ultimi pettegolezzi sul mondo dei videogiochi ad aree dedicate all'educazione (come diventare programmatori, per esempio, o giornalisti di videogiochi...), a interviste con esponenti del settore, agli interessantissimi "post mortem": articoli pubblicati dopo il completamento di un gioco in cui i designer ne descrivono il percorso di sviluppo, cosa ha funzionato, gli errori commessi e gli insegnamenti tratti da questi ultimi. Non manca un settore dedicato agli esordienti, cui inviare proposte di lavoro e curriculum.

The Escapist (**www.escapist magazine.com**) è una webzine che, negli ultimi anni, ha saputo diventare uno dei principali punti di riferimento per chi intende gettare uno sguardo al "dietro le quinte" del nostro hobby. Il sito, sebbene molto attento a verificare le fonti delle notizie pubblicate, è pervaso nella sezione dei commenti da uno spirito informale e ironico. Nel suo complesso,

Anche le giocatrici stanno eleggendo la loro miss. Se volete dare il vostro voto dirigetevi a www.missvideogame.com!

The Escapist offre una visione sfaccettata del settore, capace di unire alla formalità dei comunicati stampa una visione intelligente e fuori dagli schemi delle pulsioni che lo muovono e lo plasmano.

Più serio nel suo proposito è il sito dell'E.C.A., la Entertainment Consumer Association (**www.theeca.com**), un'organizzazione no-profit nata con lo scopo di fornire un'informazione corretta sul "fenomeno videogioco" a politici e uomini di legge – dai diritti dei consumatori all'analisi delle proposte legislative in materia videoludica. Secondo E.C.A., il divertimento elettronico rappresenta, agli occhi dell'opinione pubblica, l'attuale "fonte di tutti i mali": ciò che però non tutti sanno è come, da questo preconcetto, siano in passato nati tentativi di limitare la diffusione dei videogiochi con misure regolarmente respinte dalle corti di giustizia – in quanto anticostituzionali o lesive del diritto di libera espressione. Il sito contiene analisi sul collegamento tra videogiochi e violenza, una pagina dedicata agli aspetti legali della questione e (come Gamasutra) un'area dedicata a chi desidera avvicinarsi professionalmente al mondo videoludico.

GIOCHI COMPUTER

E IN ITALIANO?

Sono diversi i siti che si occupano, a vario livello, dei problemi della libertà d'espressione nell'era digitale. Punto Informatico (http://punto-informatico.it) mantiene una sezione aggiornata di news e commenti sui fatti più importanti a livello nazionale e internazionale. Il "nostro" Matteo Bittanti mantiene il sito Videoludica (www.videoludica.com), anch'esso completo di notizie, analisi e commenti. Ricordiamo, infine, che il sito del PEGI, l'organo di autoregolamentazione europeo che valuta i contenuti dei videogiochi e le fasce d'età per cui sono indicati, ha anche una sezione in italiano. Potrete accedervi dalla home page a www.pegi.info.

Graziose giocatrici

L'altra metà del cielo ha oggi siti dedicati alle esigenze videoludiche delle donne come Grrl Gamer (www.grrlgamer.com) e Women Gamers (www.womengamers.com), completi di divertenti rubriche in cui la figura femminile nel mondo virtuale viene, di volta in volta, massacrata (qualunque protagonista di *Dead or Alive*) o celebrata (Grace di *Planescape: Torment*). Più in concreto, tali siti offrono utili guide alle "mamme giocatrici" su come affrontare con i loro figli i problemi del divertimento videoludico – evitando le "cacce alle streghe!"

GMC TRUCCHI

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

NEVERWINTER NIGHTS 2

Modalità trucchi

Innanzitutto, impostate i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera andando nella schermata **Opzioni Internazionali e della Lingua** dal **Pannello di controllo**, in cui dovrete scegliere la tabella **Lingue** e, successivamente, cliccare su **Dettagli**. Ora, selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni (solitamente si utilizza la pressione contemporanea di **Ctrl**, **Shift** di sinistra e un numero) che vi permetteranno di impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana. Avviate *Neverwinter Nights 2*, avviate la disposizione dei tasti inglese con la combinazione appena creata e premete **** in qualsiasi momento della partita per attivare la console di comando. Affinché i seguenti codici funzionino, è necessario che inseriate come primo **DebugMode 1**. Seguirà un messaggio di conferma, quindi potrete inserire le seguenti password facendo attenzione alla differenza tra maiuscole e minuscole.

Nota: Dato che, per attivare la console di comando, è necessario operare con il layout dei tasti inglese, fate attenzione al momento di inserire i codici, perché la disposizione dei simboli sarà leggermente diversa (per esempio **(** si ottiene premendo **Shift** e **9**, non Shift e 8, mentre i simboli **?** e **_** hanno la posizione invertita).

CODICE	EFFETTO
irolltwenties	Porta tutte le statistiche a livello 20
rs kr_influence	Si attiverà un editor che permette di modificare l'influenza che il protagonista e i membri del party hanno sugli altri PNG
givefeat *numero*	Sostituendo *numero* con una cifra compresa tra 2 e 500 permetterete al vostro personaggio di ottenere un'abilità diversa secondo la cifra inserita
resetlevels	Resetta il livello del protagonista permettendo una nuova distribuzione dei punti
givespell *numero*	Se il vostro personaggio è in grado di usare incantesimi, vi permette di ottenere un incantesimo diverso secondo il valore inserito al posto di *numero*
dm_givegold *numero*	Permette di aggiungere al vostro forziere la quantità di denaro indicata dalla cifra inserita al posto di *numero*
givexp *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiungerete ai vostri punti esperienza il valore inserito
dm_allspells 1	Se il vostro personaggio è in grado di usare incantesimi permette di ottenere tutti gli incantesimi
dm_god	Attiva l'invincibilità per il party
rs kr_roster_edit	Si attiverà un editor che permetterà di modificare liberamente il numero dei personaggi del party e la sua composizione, indipendentemente dall'atto in cui si sta giocando (a volte, può far bloccare il gioco, costringendovi a resettare)
rs ga_party_limit *(numero)*	Sostituendo a numero una cifra che va da 1 a 6, permette di modificare il numero di personaggi arruolabili nel vostro party. Per reimpostare il numero originario, negli atti 1 e 4 potrete portare 3 personaggi, mentre sono 4 negli atti 2 e 3.
polymorph *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, modificherete il vostro personaggio in un'altra creatura
unpolymorph	Fa ritornare l'aspetto e le caratteristiche del vostro protagonista alla normalità
SetCHA *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* permette di cambiare il valore dei punti Carisma

Mutare il vostro personaggio in un elementale come questo, porterà a molti vantaggi in *NWN 2*

Anche se non c'è una gabola che permetta di eliminare da *Carbon* la polizia, grazie a GMC potrete essere talmente veloci, da non essere visti!

SetCON *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* permette di cambiare il valore dei punti Costituzione
SetDEX *numero*	Sostituendo una cifra a numero permette di cambiare il valore dei punti Destrezza
SetINT *numero*	Sostituendo una cifra a numero permette di cambiare il valore dei punti Intelligenza
SetSTR *numero*	Sostituendo una cifra a numero permette di cambiare il valore dei punti Forza
SetWIS *numero*	Sostituendo una cifra a numero permette di cambiare il valore dei punti Saggezza
rs ga_alignment(-1,1)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Caotico
rs ga_alignment(-1,0)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Malvagio
rs ga_alignment(1,0)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Buono
rs ga_alignment(1,1)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Legale

NEED FOR SPEED: CARBON

Modalità trucchi

Per truccare a puntino il vostro motore in *Need for Speed: Carbon*, vi basterà digitare questi codici dalla tastiera, nella schermata successiva alle raccomandazioni di guida sicura da parte di Emmanuelle Vaugier (quella con la scritta Clicca per continuare) o nella schermata principale. Attenzione, però, l'attivazione dei trucchi non sarà evidenziata da nessun cambiamento. Inoltre, se sbaglierete a inserire un codice, dovrete necessariamente riavviare il gioco per far sì che gli altri vengano accettati.

CODICE	EFFETTO
canyonalltheway	Sblocca tutti i tracciati
shinycarsarethebestcars	Le auto hanno una cromatura più visibile
chasingmobile	Sblocca la Corvette Z06 Interceptor nella modalità Gara Veloce
guesswhoisback	Sblocca la Cross Corvette Z06 nella modalità Gara Veloce
watchoutthebigtruckishere	Sblocca la Dump Truck nella modalità Gara Veloce
bigredfiredrive	Sblocca il camion dei pompieri nella modalità Gara Veloce
trashtalking	Sblocca il Rhino nella modalità Gara Veloce
friendlyheadlocksapplied	Infinti aiuti dalla propria squadra
nosforeverever	Il NOS diventa infinito
slowitdownwhenyouwant	Il tempo può venire rallentato all'infinito

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Modalità trucchi

Se siete tra coloro che preferiscono avere sempre le spalle coperte, premete **T** in qualsiasi momento di gioco, inserite uno dei seguenti codici nella finestra di dialogo e premente **Invio.** È ora di mostrare ad Alma che cosa sia il vero terrore...
Nota Bene: Gli stessi codici funzionano perfettamente anche sulla versione base di *F.E.A.R.*

CODE	EFFECT
god	Attiva e disattiva l'invincibilità
poltergeist	Permette di attivare la modalità "Ghost", con cui attraversare i muri e volare per le ambientazioni
gear	Porta al massimo valore il livello di vita e la barra per lo "SloMo"
maphole	Teletrasporta istantaneamente al livello successivo
guns	Permette di avere tutte le armi contemporaneamente, selezionandole con la rotella del mouse
tears	Tutte le armi con munizioni infinite
build	Mostra la versione del gioco
armor	Ripristina completamente i punti armatura
health	Ripristina completamente i punti vita
ammo	Ripristina al massimo le munizioni per l'arma impugnata
kfa	Tutte le armi con il massimo delle munizioni. Punti armatura e vita al massimo
pos	Attiva la modalità "Posizione"
gimmegun *nome ormo*	**assault rifle** (Fucile ASP); **cannon** (MP 50 Repeating Cannon); **pistol dual pistols** (doppia pistola AT 14); **frag grenade** (granate a frammentazione); **missile launcher** (Lanciamissili MOD3); **nailgun** (HV Penetrator 10 mm); **remote charge** (esplosivo al plasma); **plasma railgun** (Type 7 Particle Weapon); **semi-auto rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **SMG** (Mitraglietta RPL)
gimmeammo *nome ormo*	Sostituendo a nome ormo uno dei seguenti codici è possibile ottenere le munizioni per l'arma associata: **pistol** (pistola AT 14); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **smg** (Mitraglietta RPL); **rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **assaultrifle** (Fucile ASP); **nailgun** (HV Penetrator 10 mm); **plasma** (Type 7 Particle Weapon); **cannon** (MP 50 Repeating Cannon); **missile** (Lanciamissili MOD3)

GIOCHI COMPUTER

SWAT 4

Modalità trucchi

Ecco qualche gabola utile a rendere più semplice la vita dell'agente SWAT nel gioco completo allegato il mese scorso alle edizioni CD e DVD di GMC. Vi basterà premere il tasto ' in qualsiasi momento del gioco per far apparire la console di comando e inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
behindview 1	Attiva la visuale in terza persona
behindview 0	Attiva la visuale in prima persona
god	Rende la squadra invincibile
ghost	Permette di volare e di passare attraverso i muri
walk	Annulla il comando **ghost**
open *nome mappa*	Sostituendo a *nome mappa* uno dei seguenti codici, è possibile scegliere il livello. Attenzione, i codici segnati dal prefisso MP attiveranno la mappa per la versione multiplayer, mentre quelli preceduti dalle lettere SP attiveranno la missione per il gioco single player: **MP-ABomb, MP-ArmsDeal, MP-AutoGarage, MP-Casino, MP-Courthouse, MP-DNA, MP-FairfaxResidence, MP-Foodwall, MP-Hospital, MP-MeatBarn, MP-PowerPlant, MP-RedLibrary, MP-Tenement, MP-Training, SP-ABomb, SP-ArmsDeal, SP-AutoGarage, SP-Casino, SP-ConvenienceStore, SP-DNA, SP-FairFaxResidence, SP-FoodWall, SP-Hospital, SP-Hotel, SP-JewelryHeist, SP-RedLibrary, SP-Tenement, SP-Training**

nel prossimo

NUMERO

IMPERDIBILE!

GMC sarà in edicola con un altro grande gioco completo!

CONFLICT DESERT STORM II

Uno dei migliori sparatutto di squadra: guidate il vostro team nel cuore dell'Iraq durante la prima guerra del Golfo!

SPECIALE!

LA VERA ESPANSIONE DI OBLIVION!

GMC svela in anteprima il nuovo reame del GdR di Bethesda!

RECENSITO!

TEST DRIVE: UNLIMITED

Un'isola da sogno a disposizione delle vostre folli corse!

NON PERDETE IL NUMERO DI FEBBRAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER IN EDICOLA DA MERCOLEDÌ 24 GENNAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Corsi e ricorsi: quando la politica fa game over

IL 20 novembre 2006, Sebastian Bosse, un diciottenne di Emsdetten, Germania, entra nel liceo di Geschwister-Scholl armato di fucile, pistole e coltelli. Lo studente apre il fuoco all'impazzata sui compagni e professori, ferendo una dozzina di persone in tutto, prima di suicidarsi.

La reazione dei politici tedeschi? Introdurre nuove leggi per rendere più difficile l'acquisto di armi? Lanciare una campagna di sensibilizzazione contro il disagio adolescenziale? Investigare le ragioni sociali e culturali dietro a un simile gesto? Niente di tutto questo. Il governo tedesco sta vagliando la possibilità di introdurre una nuova serie di misure preventive per proibire la vendita di videogame violenti.

Sul sito personale di Sebastian Bosse, si legge che tra le sue svariate passioni c'erano anche gli sparatutto in soggettiva come *CounterStrike*. La nuova crociata anti-videogame – promossa dal deputato Wolfgang Bosbach, braccio destro del Cancelliere Angela Merkel dei Cristiani Democratici – ha un solo obiettivo: togliere dal mercato tutti quei videogame "che simulano l'omicidio virtuale". Come ha dichiarato lo stesso Bosbach al settimanale "Der Spiegel": "Se è vero che il diciottenne giocava per ore a questi cosiddetti killer game, è venuto il momento per il parlamento di correre ai ripari".

Gli fa eco il Ministro della Famiglia della Baviera, Christa Stewens, che ha invocato una censura completa dei giochi di combattimento come paintball o laser-tag, durante i quali ragazzi e adulti danno vita a simulazioni di guerra nei boschi o nelle sale giochi. Poco importa che il ragazzo fosse già stato individuato dalla polizia come una figura a rischio e che fosse finito nei guai per possesso illegale di armi da fuoco: per Bosbach e Stewens sono stati i fucili virtuali di *Call of Duty* e le pistole a raggi luminosi a compiere l'attentato...

La reazione all'atto insensato di Sebastian Bosse rappresenta l'ultimo esempio della clamorosa incapacità della classe politica di comprendere il medium videoludico. La legislazione tedesca è molto severa in materia di videogame. Nel 1953, il governo teutonico ha istituito un'apposita commissione il cui compito consiste nell'esaminare i contenuti di ogni prodotto mediale che si appresta a essere introdotto sul mercato. Quelli giudicati offensivi vengono letteralmente messi all'indice, come ai tempi dell'Inquisizione. La severità di giudizio della commissione ha spinto numerose case di sviluppo di videogiochi – la maggior parte americane e nipponiche – a sviluppare versioni modificate per il mercato tedesco o a rinunciare del tutto a distribuire i propri prodotti, con il risultato che numerosi titoli ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale non sono mai stati pubblicati ufficialmente in Germania, per via dell'iconografia nazista che inevitabilmente veicolano.

Vorrei fare notare ai lettori una curiosa correlazione: nonostante le misure repressive sui videogame, la Germania è la nazione europea che "vanta" il più alto numero di episodi violenti nelle scuole a opera di adolescenti. Ricorderete il caso di Erfurt nell'aprile del 2002, quando Robert Steinhäuser, un giovane armato fino hai denti ha assediato una scuola, uccidendo 17 persone e ferendone molte altre. Anche in quel caso, i politici hanno tentato di dimostrare l'esistenza di un nesso causale tra la fruizione di videogame e il massacro, fallendo. Un tentativo frustrato dal fatto che non esiste, a tutt'oggi, alcuna prova scientifica che dimostri inconfutabilmente che i videogiochi trasformino gli utenti in soggetti violenti e asociali. Ciononostante, la tentazione di attaccare il divertimento elettronico è troppo forte: di contro, comprendere le cause del disagio giovanile è un processo lungo e difficile. Non deve sorprendere, dunque, che i vari partiti invochino la censura dei videogame: le mamme (che non videogiocano) sono contente e rassicurate. Il "modus operandi" dei politici tedeschi è tutt'altro che isolato. Mentre scrivo, i parlamentari italiani stanno valutando l'ipotesi d'introdurre leggi restrittive sulla commercializzazione dei videogiochi. Non solo: in un dibattito che si è svolto alla Camera lo scorso 16 novembre, il Guardasigilli Clemente Mastella ha richiesto una vera e propria censura preventiva dei contenuti, con il plauso della maggior parte degli schieramenti (unica eccezione, in Italia come in Germania, è rappresentata dai Verdi).

Questa nuova caccia alle streghe è demoralizzante e conferma che, a trent'anni dalla sua introduzione sul mercato, il medium videoludico è ancora fortemente incompreso. Con questo non intendo assolvere l'industria del divertimento elettronico, che, al contrario, ha enormi responsabilità. La manipolazione dei mass media da parte di agenzie di comunicazione e distributori senza scrupoli ha svolto – e svolge – un ruolo cruciale nel condizionare il dibattito politico. Episodi francamente evitabili, come quello di *Hot Coffee* per *GTA: San Andreas*, hanno facilitato negli Stati Uniti l'introduzione di nuove leggi severe sui videogame e il caso tutto italiano di *Rule Of Rose* ha dimostrato la facilità con cui un'operazione di marketing possa degenerare nell'isteria collettiva.

Se vogliamo evitare l'ennesima caccia alle streghe, è fondamentale che gli addetti ai lavori – dai giornalisti ai distributori – si assumano le proprie responsabilità. In caso contrario, non dobbiamo stupirci se, tra non molto, *Super Mario Bros.* verrà ritirato dal mercato per "istigazione al consumo di sostanze psicotrope".

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteo.bittanti@futureitaly.it.